PC WORLD VIETNAM

11.2008 60

THẾ GIỚI VI TÍNH

www.pcworld.com.vn

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Giới Game

PURE

ĐUA XE MẠO HIỂM

Tr. 83

ĐẶT TẠP CHÍ TRÚNG THƯỞNG

Giá: 14.000 đồng

VinaGame KINGSOFT

THÁNG 11.2008 - SỐ 60

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - P C WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Long Giao

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

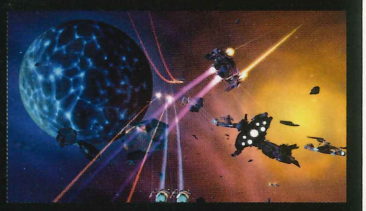
THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

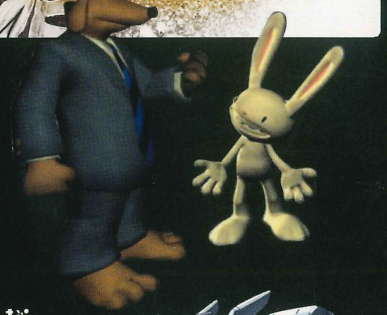
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU





22 FIFA 09 – Tuyệt đỉnh Fifa
24 Brothers in Arms: Hell's Highway – Địa ngục lộ
27 Crysis Warhead – Đối mặt nguy hiểm
30 PURE – Đua xe mạo hiểm
34 Rhiannon: Curse of the Four Branches – Lời nguyền bốn đời
36 Sid Meier's Civilization IV: Colonization – Xây dựng đế chế
38 Lego Batman – Người dơi trong thế giới vuông
40 Sam & Max: Season 2 – Thám tử tài ba
42 Star Wars The Force Unleashed – Thần lực tuyệt đối
45 Aces Of The Galaxy – Con Át của thiên hà
46 Golden Axe Beast Rider – Truyền thuyết búa vàng
47 Battle Fantasia – Võ đài bá vương
48 Disgaea 3: Absence Of Justice – Vắng bóng công lý
50 de Blob – Điểm tô thế giới
53 Wario Land: Shake It! – Phiêu lưu vào thế giới Rung Lắc
56 Ferrari Challenge Trofeo Pirelli – Thử thách cùng Ferrari
57 Sonic Chronicles: Dark Brotherhood – Hội hắc huynh đệ
59 Bangai-O Spirits – Hiệp sĩ giáp sắt
60 Kirby Super Star Ultra - Hiệp Sĩ Bong Bóng
62 Dragon Quest Iv: Chapters Of The Chosen – Câu Chuyện Anh Hùng

DÒNG CHẢY GAME

4 DSi – "Vũ khí" mới của Nintendo

4 Tekken 6 lẫn sang Xbox 360

6 Chiến dịch giành cúp vàng tại WCG Grand Final 08

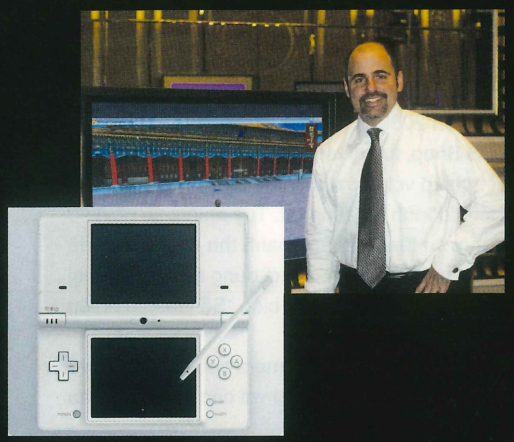
8 Tin thế giới

12 Tin trong nước

16 Kết nối Tử Cấm Thành

17 Chinh phục VESC'08 để tham dự AIG'09

18 DotA Việt Nam: Sớm nở liệu có chóng tàn?



SẮP PHÁT HÀNH

64 Venetica – Sức mạnh bóng tối

65 Halo Wars – Chiến tranh liên hành tinh

68 Damnation – Anh hùng nội chiến

70 Animal Crossing: Lets go to the City

70 Command & Conquer: Red Alert 3

70 Deer Hunter Tournament

71 Diabolik: The Original Sin

71 Monster Jam: Urban Assault

71 NPPL Championship Paintball 2009

CŨ MÀ HAY

72 Last Half of Darkness: Beyond the Spirits Eye – Mắt quỷ

PHẦN CỨNG

74 Máy tính xách tay - Cỗ máy cho game 3D

75 Màn hình LCD – Thêm phần sang trọng

76 Card đồ họa – "Chiến binh" Geforce 9

77 PlayStation Portable 3000 – Vừa chơi vừa gọi

78 S-fone C-motech CCU-670 – "Đồ chơi" cho bang chủ

TRỢ GIÚP

79 Hướng dẫn cơ bản S.T.A.L.K.E.R Clear Sky

81 Hỏi & đáp

82 Nâng cấp ổ cứng Xbox 360 giá rẻ

83 GUNPEI YOKOI – Ngôi sao bạc mệnh của làng game

SÂN GAME

86 Coop – Trào lưu trở lại

88 Đồng phục trong eSport

89 Khám phá thêm về game engine

TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

DSi - "VŨ KHÍ" MỚI CỦA NINTENDO

Hôm 2/10/2008, tại Nhật Bản, hãng Nintendo đã tổ chức họp báo giới thiệu chiếc máy chơi game cầm tay mới DSi. Theo chủ tịch Satoru Iwata, phiên bản được thiết kế lại của chiếc máy chơi game cầm tay bán chạy nhất Nintendo DS sẽ mỏng hơn 12% so với phiên bản DS Lite và màn hình sẽ lớn hơn 17% so với các phiên bản DS trước. Theo dự kiến, DSi sẽ được phát hành chính thức tại Nhật Bản vào ngày 1/11/2008 ở mức giá 18.900 yên (tương đương 179USD).

Một lần nữa, Nintendo tiếp tục áp dụng chiêu bài "nhất bên trọng, nhất bên khinh" khi quyết định điểm đến đầu tiên của DSi là quê nhà Nhật Bản. Bởi, tại một cuộc họp báo khác cũng diễn ra trong ngày 2/10 tại Mỹ, chủ tịch Nintendo Mỹ, ông Reggie Fils-Aime xác nhận rằng DSi sẽ không có mặt sớm tại thị trường Bắc Mỹ, chí ít là từ đây cho đến năm 2009 bởi một lý do hết sức đơn giản: nhu cầu về DS Lite tại thị trường này vẫn đang tăng. Và dĩ nhiên, Nintendo không dại gì tung DSi vào Mỹ trước mùa mua sắm cuối năm nay để bán hết hàng tồn. Còn tại châu Âu, Nintendo gần như đánh bài lờ về thời điểm phát hành DSi, tuy nhiên nhiều thông tin hành lang cho rằng sẽ có tin vui vào mùa xuân 2009.

Với DSi, người chơi có thể mua các trò chơi dưới hình thức tải về trực tuyến từ DS Shop, tuy nhiên tính năng đáng giá này lại mang đến cơn đau đầu cho các nhà bán lẻ bởi họ e rằng sẽ rơi vào tình trạng thất nghiệp với các tựa game dành cho DSi.

Ông Reggie Fils-Aime nhận định, hình thức tải về nội dung số là một mô hình kinh doanh bổ sung tốt. Tuy nhiên, sẽ có điều gì đó làm ảnh hưởng đến doanh số của các nhà bán lẻ. "Chúng tôi đang đón chờ một sự tăng trưởng doanh thu cho DSi và đã có kế hoạch cho việc này. Theo tôi, giống với những máy chơi game hệ console khác trong gia đình, người dùng sẽ cần đến nội dung ở dạng vật lý (đĩa, băng, thẻ nhớ), mọi thứ chỉ đơn giản vì vấn đề dung lượng bộ nhớ", Reggie cho biết, "Sẽ luôn có nhiều cơ hội đối với những tựa game hay và dung lượng lớn để có thể bán lẻ".

Cũng với khả năng tải trực tuyến nhạc, hình và game trực tuyến cũng như chia sẻ ảnh chụp (từ 2 camera tích hợp), hình vẽ tay trực tiếp trên màn hình cảm ứng, DSi hy vọng mang đến cho Nintendo những thương vụ "béo bở" mới với các nhà cung cấp dịch vụ giải trí và nội dung số trực tuyến, dịch vụ lưu trữ và chia sẻ hình ảnh trực tuyến.

Liệu DSi có giúp Nintendo giữ vững vị trí số 1 về máy chơi game cầm tay và thành công với những kế hoạch thâm nhập thị trường cung cấp nội dung số hay không. Chờ xem!

TEKKEN 6 LẤN SANG XBOX 360

Tiếp bước Devil May Cry và Final Fantasy XIII trong kế hoạch "đổ bộ" lên mọi hệ máy console, hôm 8/10/2008, tại hội chợ Tokyo Game Show 2008, một tựa game độc quyền cho hệ máy của Sony khác đã được Namco Bandai "nhân bản" cho hệ Xbox 360, đó là trò chơi đối kháng Tekken 6.

Tekken 6 sẽ được phát hành trên phạm vi toàn cầu vào mùa thu 2009 trên hệ PlayStation 3 và Xbox 360. Theo ông Katsuhiro Harada - giám đốc dự án Tekken, Tekken có mặt trên nhiều hệ máy hơn sẽ cho phép ngày càng có nhiều người chơi thưởng thức dòng game tên tuổi này.

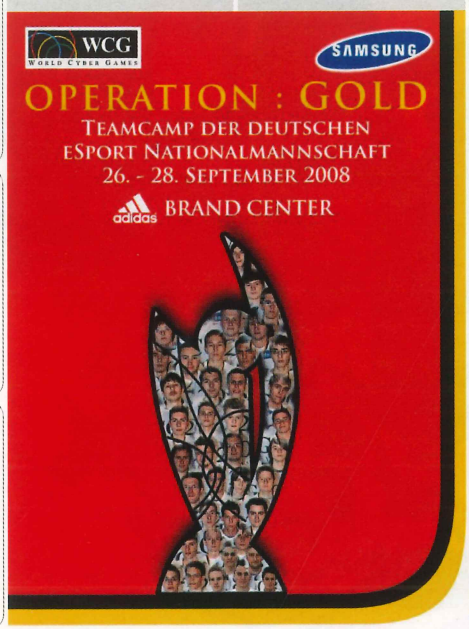
"Thời điểm phát hành là yếu tố quan trọng trong quyết định này", Harada cho biết. Ông cũng thừa nhận sẽ có những thách thức lớn trong việc di chuyển Tekken 6 sang nền Xbox 360 vì phiên bản gốc trên hệ game thùng (arcade) được xây dựng trên kiến trúc của PlayStation 3 cũng như khả năng lưu trữ khi PlayStation 3 sử dụng đĩa Blu-ray trong khi Xbox sử dụng đĩa cứng.

Namco Bandai cũng cho biết Tekken 6 sẽ đón chào sự xuất hiện của vài nhân vật mới mà theo hãng này là lần ra quân đông đảo nhất từ trước đến nay. Ngoài ra, Tekken 6 cũng mở rộng cách thức người chơi tùy biến nhân vật quen thuộc trong các phiên bản Tekken cũ, với những vật phẩm đặc biệt có khả năng làm ảnh hưởng đến cách chơi (gameplay) và cho phép biểu diễn những bước di chuyển mới.

25/10
CLOSE BETA
Không Giới Hạn
Người Chơi
Đại Chiến
Xích Bích
Lời Mời Gọi
http://www.xichbich.vn
Đại Chiến Xích Bích - Thập diện hỏa thiêu
Hóa Thân Thành 30 Danh Tướng
Câu Cá Nhận Siêu Phẩm
Nhận Lương Theo Cấp Độ
NCS MEDIA
Bản quyền thuộc Weaver INC - NCS phát hành độc quyền tại Việt Nam

Chiến dịch giành cúp vàng tại WCG Grand Final 08

Lần đầu tiên trong lịch sử WCG, đội tuyển e-Sport quốc gia Đức đã được tập trung tập luyện dưới sự hướng dẫn của các chuyên gia và huấn luyện viên hàng đầu. Trong chiến dịch giành cúp vàng mang tên "Operation: Gold" gồm 40 game thủ, 13 chuyên gia và huấn luyện viên chuyên nghiệp, đội tuyển Đức được tạo mọi điều kiện tốt nhất để hướng đến một kỳ WCG Grand Final thành công ngay trên sân nhà. Giai đoạn đầu của đợt huấn luyện, từ ngày 26-29/9/2008, tại khu tập luyện Herzogenaurach, các game thủ không tập về chuyên môn mà chủ yếu là tập các bài tập bổ trợ như rèn luyện thể lực bằng cách chạy bộ và đá bóng, nâng cao tâm lý trong thi đấu, tăng cường sự gắn kết, thân thiết giữa các thành viên trong đội. Ngoài các HLV trực tiếp, ban huấn luyện đội tuyển Đức còn có những thành viên khác chuyên theo dõi và nghiên cứu các đối thủ cạnh tranh trực tiếp để đưa ra những phân tích cụ thể, lên giáo án tập luyện và đấu pháp cho các game thủ.



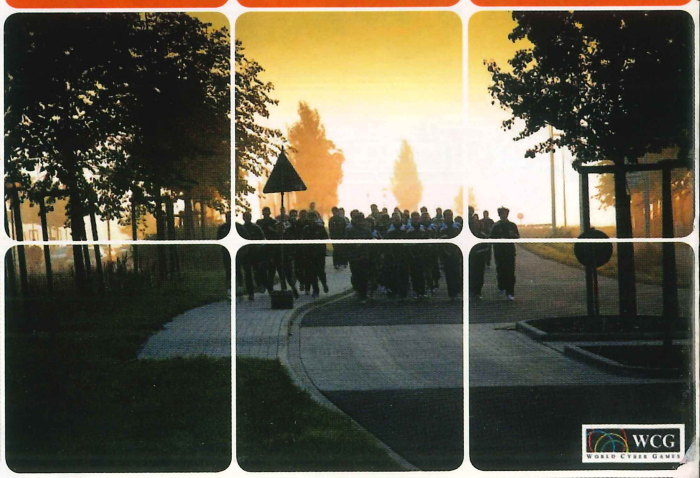
Khởi động giải đấu MYM Prime Defending #11

Giải đấu DotA của MYM Prime Defending #11 quy tụ 650 đội DotA trên thế giới tranh tài được dự kiến thi đấu trực tuyến từ tháng 10 đến tháng 12/2008. Trong ngày 15/10 vừa qua, đội game duy nhất của Việt Nam vượt qua vòng loại và vào đến vòng Play – Off là StarsMT đã để thua Kingsurf (Malaysia).

Chia bảng WCG Grand Final 2008

Hôm 02/10 vừa qua, Ban tổ chức WCG đã tổ chức lễ bốc thăm chia bảng các môn thi đấu tại WCG Grand Final 08. Đội tuyển WCG Việt Nam tham gia giải lần này gồm có đội 1st. vn (bộ môn Counter Strike 1.6), proA.Thuoclao – Lê Thanh Hà (Starcraft), 3H|l2vn – Tô Trung Hiếu (FIFA 08) rơi vào các bảng đấu sau:

Counter Strike 1.6	FIFA 08	Starcraft
1st.vn (Việt Nam)	Tô Trung Hiếu (Việt Nam)	Lê Thanh Hà (Việt Nam)
K29. (Belarus)	Kim Gwan Hyeong (Hàn Quốc)	Ivan Velikov (Bulgaria)
Immunity (Argentina)	Oscar Eduardo (Argentina)	Marius Overhageboe (Đức)
-HoA- (Philippine)	1st.Austia (Áo)	1st.Greece (Hy Lạp)
DTSIchatrix (Ukraine)	1st.USA (Mỹ)	2nd.Rusia (Nga)
1st.Belgium (Bỉ)		



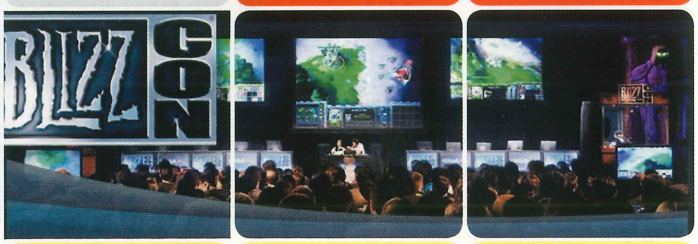
KODE5 bổ sung bộ môn DotA

Ban tổ chức giải KODE5 đã công bố 2 game thi đấu trong mùa giải thứ 4 này là Counter Strike 1.6 và Dota Allstars. Vòng loại bộ môn DotA sẽ thi đấu trực tuyến (online), bắt đầu từ ngày 16/10/2008. 400 đội game sẽ tham gia vòng loại, trong đó có 7 đội game Việt Nam là OnEn, Sweets Fan Club, Demi Gods, [KSG], Netviet, 277|BD, [Un]. Các đội vượt qua vòng loại sẽ giành quyền tham gia vòng chung kết. Tổng giá trị giải thưởng của giải lên tới 110.000 USD.

Ngoài ra, KODE5 cũng trở thành đối tác truyền thông của Cổng thông tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam – ESVN. Thông tin chi tiết của giải đấu có tại *http://www.esport.vn*.

sAviOr chiến thắng tại Blizzcon 2008

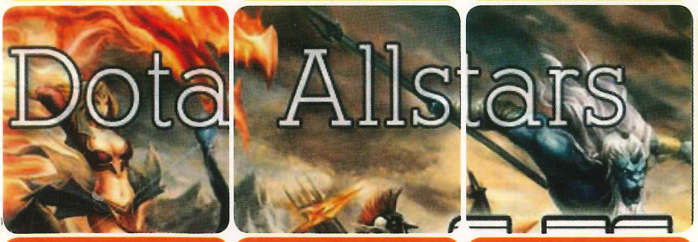
Blizzcon 2008 được tổ chức trong 2 ngày 10 – 11/10/2008 tại California, Mỹ. Đây là hội chợ game do Blizzard tổ chức nhằm giới thiệu, quảng bá, thi đấu các game do hãng sản xuất như Starcraft, Warcraft, Diablo và World of Warcraft. Sôi nổi nhất là phần tranh tài Starcraft với đầy đủ các game thủ xuất sắc nhất thế giới hiện nay. Tất cả các trận đấu đều diễn ra theo thể thức Double Elimination Best of 3. Bất ngờ đã xảy ra ở vòng tứ kết khi game thủ người Mỹ IdrA đã chiến thắng game thủ người Hàn Quốc KTF_YellOw với tỉ số 2 – 0. Nhưng IdrA đã không thể làm nên bất ngờ một lần nữa trước Nada ở trận bán kết. Trận chung kết là cuộc so tài giữa 2 game thủ Hàn Quốc: sAviOr r và Nada. Không phạm phải một sai lầm nào, lối đánh táo bạo kết hợp tốt kỹ năng Micro (điều khiển quân) đã đem chiến thắng tuyệt vời cho sAviOr.



Ice Frog ra phiên bản DotA 6.56

Phiên bản mới có những sửa đổi sau:

- Nâng cấp địa hình một số khu vực khác nhau trên bản đồ
- Sửa một số lỗi phát sinh với Roshan
- Sửa lỗi hồi sinh không hoạt động trong một số trường hợp
- Cung cấp vài tính năng mới cho game
- Giảm một chút gold khi phá tower của Scourge hay Sentinal
- Nâng cấp Magic Stick
- Giảm tiền của Dust of Appearance
- Giảm thời gian Cooldown (tốc độ hồi chưởng) của Assassinate (chưởng cuối của Sniper) từ 30/20/10 còn 20/15/10
- Tăng tốc độ chạy cơ bản của Death Prophet
- Nâng cấp cast animation của Lucifer
- Giảm Strength ban đầu của Admiral Proudmoore 24 xuống 21
- Giảm thời gian slow và tăng manacost Torrent của hero Kunkka slow 2/3/4/5s xuống 1/2/3/4s, mana 105 lên 120
- Sửa đổi phạm vi đánh tỏa Tidebringer của Kunkka
- Sửa đổi Untouchable của Enchantress. Giảm tốc độ đánh từ 30/50/70/90% xuống 20/40/60/80%
- Đổi vị trí các nhà chọn hero
- Thay đổi X Marks The Spot của Kunkka
- Sửa vài hiệu ứng làm Tidebringer của Kunkka không quay cooldown khi dùng trên các Siege unit
- Sửa vài khu vực bạn có thể bị kẹt khi dùng TP scroll.



Nhân vật mới cho Soulcalibur IV

Sith Lord Darth Vader và Jedi Master Yoda là 2 nhân vật mới dành cho trò chơi đối kháng Soulcalibur IV của Namco Bandai. Game thủ có thể tải các nhân vật này từ Xbox Live Marketplace hoặc PlayStation Network từ ngày 23/10/2008 để bổ sung cho cuộc đối đầu thiện - ác trong trò chơi.

Giới thiệu Phantasy Star Portable

Sega thông báo Phantasy Star Portable độc quyền cho PSP sẽ ra mắt thị trường Bắc Mỹ vào tháng 3 năm sau. Game có khoảng 150 loại vũ khí và vật dụng ở phần chơi đơn Story Mod, đặc biệt là phần chơi mạng Phantasy Star Universe thông qua kết nối không dây.

SouthPeak mua Gamecock

SouthPeak Interactive thông báo họ đã mua Gamecock Media Group. Gamecock ra đời vào năm ngoái, sản xuất các tựa game như Hail to the Chimp, Dementium: The Ward và Fury, hiện đang phát triển Legendary, Mushroom Men và Velvet Assassin. SouthPeak cho biết họ rất mong đợi phát hành Legendary và Mushroom Men trong quý 4 năm nay.

The Sims 3 khuyến mãi trước

Dù gần 4 tháng nữa mới đến ngày phát hành The Sims 3 (20/2/2009) nhưng Electronic Arts đã công bố kế hoạch bán The Sims 3 Collector's Edition tại các nhà bán lẻ Bắc Mỹ như GameStop, Best Buy, Circuit City, Fry's Electronics, GameCrazy, EB Canada, Amazon, Gogamer, Target và Walmart. Ngoài bản game hoàn chỉnh, bộ sưu tập trên kèm 1 bút nhớ USB 2GB The Sims Plumbob, bản hướng dẫn và một số mô hình xe hơi châu Âu độc quyền trong game. Những người đặt hàng trước còn được khuyến mãi thêm poster và các mẫu xe hơi thông dụng.

Nhiệm vụ mật Secret Service

Theo Activision, trò chơi Secret Service sẽ ra mắt trên các hệ máy Xbox 360, PS2 và PC vào cuối năm nay. Trong hoàn cảnh lằn tên lửa đạn, người chơi đóng vai một nhân viên mật vụ giữ vai trò ngăn chặn các hoạt động ám sát, đảm bảo an toàn cho các yếu nhân.

Alone in the Dark tập trung vào PS3

Sau sự ra mắt không thành công của phiên bản Alone in the Dark gần đây nhất (trên PC và Xbox 360), Atari cho biết đang tập trung vào phiên bản Alone in the Dark: Inferno cho PS3. Nhân vật chính vẫn là thám tử Edward Carnby và cốt truyện xoay quanh những bí mật của công viên Central Park.

Thách thức mới trong F.E.A.R. 2

Warner Bros. Interactive Entertainment vừa giới thiệu 1 đoạn trailer dài 1,5 phút giới thiệu người máy Elite Powered Armor trong trò chơi F.E.A.R. 2: Project Origin. Đây là loại người máy chiến đấu mới do Armacham Technology Corporation chế tạo, có lớp giáp bảo vệ chắc chắn và sử dụng các loại vũ khí siêu hạng. Thông tin chi tiết xem tại www.projectorigincommunity.com.

Chờ đợi Still Life 2

Encore cho biết Still Life 2 sẽ ra mắt vào quý 2/2009. Trong phần chơi mới, nữ nhân viên FBI Victoria McPherson tìm được nhân chứng mới là nhà báo Paloma Hernandez, nhưng cô này lại bị bắt cóc. Victoria phải tìm cách giải cứu Paloma trước khi kẻ tình nghi sát nhân hàng loạt East Coast Killer kịp ám sát nhân chứng có thể đưa bằng chứng kết tội y.

PS2 chào đón Infinite World

Atari cho biết Dragon Ball Z: Infinite World cho hệ máy PS2 đã hoàn tất và sẽ được bán vào ngày 4/11/2008 tới. Game sử dụng hệ thống chiến đấu tương tự như trò chơi sắp phát hành Dragon Ball Z: Burst Limit cho các hệ máy console mới; phiên bản Dragon Ball: Origins cho DS cũng được phát hành cùng ngày.

Hơn 750.000 game thủ chơi WAR

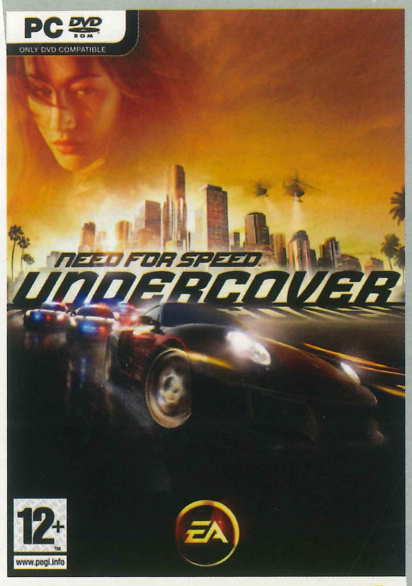
Theo Mythic Entertainment, đã có hơn 750.000 game thủ đăng ký tham gia trò chơi nhập vai trực tuyến Warhammer Online: Age of Reckoning. Nhiều khả năng WAR sẽ đoạt danh hiệu game PC bán chạy nhất trong năm 2008. Dự kiến vào cuối năm nay, WAR sẽ bổ sung thêm 2 class mới là Knight of the Blazing Sun và Black Guard.

Tân binh cho Xbox 360

Tại Tokyo Game Show 2008 vừa qua, Microsoft đã giới thiệu 2 tựa game đỉnh cho hệ máy Xbox 360, bao gồm Halo 3: Recon và Tekken 6. Halo 3: Recon do Bungie phát triển độc quyền, còn Tekken 6 là đại diện đầu tiên của dòng Tekken đặt chân lên thánh địa Xbox 360.

Chơi trực tuyến NfS Undercover

Black Box giới thiệu trò chơi đua xe Need for Speed Undercover sẽ có phần chơi trực tuyến nhiều người mới tên là Cops and Robbers. Trong phần này, 8 người sẽ chia ra thành 2 đội đối đầu trên đường đua. Những người đóng vai Robbers phải nhặt các gói đồ và thả chúng vào các vị trí quy định, trong khi những người đóng vai Cops thì cố ngăn chặn. Undercover sẽ ra mắt đa hệ máy vào ngày 18/11/2008.



Thêm nội dung cho Mega Man 9

Capcom phát hành 2 phần nội dung tải về Endless Attack và Proto Man Mode cho Mega Man 9. Chúng được phân phối qua các dịch vụ WiiWare Channel, Xbox Live và PlayStation Network cho các hệ máy tương ứng.

Spore phát triển bản mở rộng

Thông tin từ Electronic Arts cho biết hiện có đến 2 bản mở rộng dành cho tựa game Spore. Bản thứ nhất là Spore Creepy & Cute Parts Pack sẽ phát hành toàn cầu vào ngày 18/11/2008. Bản mở rộng thứ 2 chưa công bố tên có thể sẽ ra mắt vào mùa xuân năm sau

Game sưu tập cho Wii

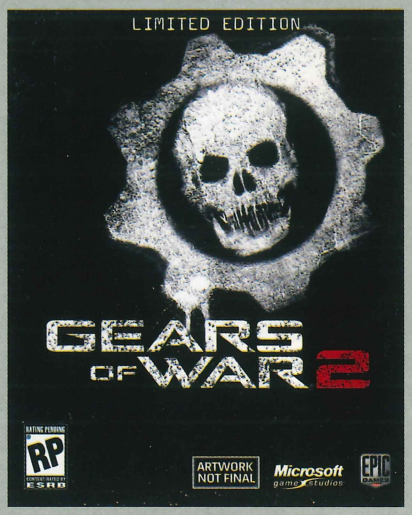
Vào ngày 2/12/2008, D3Publisher sẽ phát hành độc quyền trò chơi Family Party: 30 Great Games cho hệ máy Wii. Bộ sưu tập này có nhiều game nhỏ có thể chơi phối hợp 4 người hoặc so tài với đối thủ máy để mở ra các màn chơi mới cũng như các nhân vật ẩn.

Hé lộ mở rộng Metal Gear Online

Konami cho biết bản mở rộng thứ hai Metal Gear Online, MEME Expansion, sẽ được cho tải về vào cuối năm nay. MEME Expansion có 3 bản đồ mới (Silo Sunset, Forest Firefight, Winter Warehouse), bổ sung 2 nhân vật đặc biệt là Liquid Ocelot và Mei Ling cùng một số bộ avatar độc đáo.

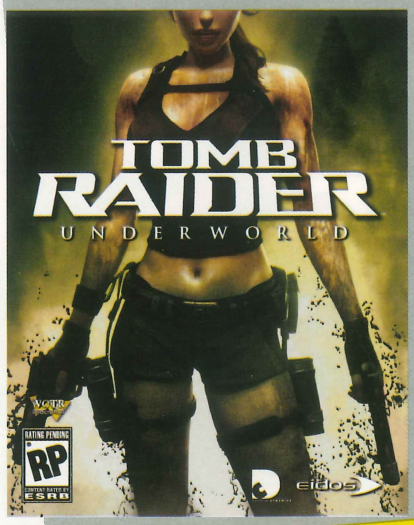
Gears of War 2 hầm hố ra quân

Theo kế hoạch của chương trình Midnight Mayhem, hơn 20.000 điểm bán lẻ sẽ đồng loạt bán phiên bản Gears of War 2 cho Xbox 360 vào phút đầu tiên của ngày 7/11/2008. Ngoài ra, Microsoft còn bắt tay với Epic Games thực hiện nhiều "game show" cho trò chơi ăn khách này như Xbox Live Weekend, Gold-Plated Lancer Rifle, Flashback Map Pack và Xbox Live Gold Trial Membership.



Underworld kéo dài trên Xbox 360

Theo thỏa thuận với Microsoft, Eidos Interactive sẽ phát hành thêm 2 phần chơi độc quyền tiếp theo chuyến phiêu lưu Tomb Raider: Underworld của Lara Croft thông qua Xbox Live Marketplace. Phần chơi đầu tiên mang tên Beneath the Ashes sẽ được phát hành vào lễ Giáng Sinh năm nay; phần thứ hai Lara's Shadow có thể ra mắt trong quý 1 năm sau.

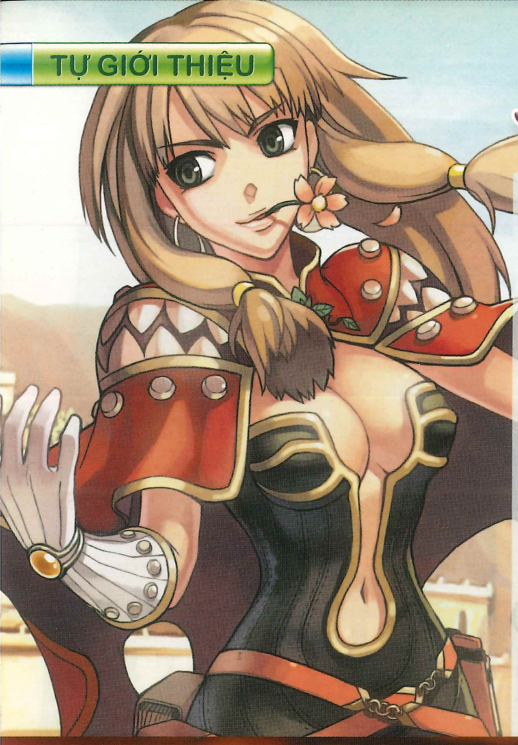


Phát hành sách Halo thứ 6

Halo: The Cole Protocol sẽ được Tor Books phát hành vào ngày 25/11/2008. Đây là quyển thứ 6 Tobias Buckell viết dựa theo các trò chơi Halo. Halo: The Cole Protocol mô tả căn cứ của Spartan Gray Team, đồng thời đưa người đọc vào những khu vực xung đột chưa từng được nhắc đến trong cuộc chiến giữa loài người và tộc Covenant.

Prattchet gắn bó Overlord

Nhà văn Rhiana Prattchet quyết định tiếp tục gắn bó với dòng game Overlord khi ký hợp đồng mới với Codemaster trong vai trò viết kịch bản cho Overlord II, cùng với 2 phần mở rộng Overlord Dark Legend và Overlord Minions. Mới đây, Prattchet đã giành giải thưởng "Kịch bản game xuất sắc nhất" trong cuộc bình chọn Writers' Guild Awards 2008 ở Anh (sẽ được trao vào ngày 23/11 tới tại Luân Đôn).



Ragnarok Chiến Kỷ

Tháng 9-2008, Asiasoft thông báo chính thức mang Ragnarok trở lại Việt Nam.

Tháng 10-2008, Asiasoft tiếp tục tạo lên làn sóng gây tranh cãi, đau đầu, nhức óc, tốn chữ, hao mực trên các diễn dàn game – khi công bố các tính năng vượt trội của phiên bản Ragnarok sắp phát hành.

Không rõ Asiasoft quá tự tin hay tự cao về khả năng của game Ragnarok nhưng nhìn lại chặng đường phát triển 6 năm kể từ khi phát hành lần đầu tiên tại Hàn Quốc và sự thành công của game, cũng như giải đấu hoành tráng Ragnarok World Championship (RWC) hằng năm đã nói lên sức cuốn hút vô cùng mạnh mẽ của trò chơi Kinh Điển này.
(Giải đấu RWC là hệ thống giải đấu danh giá khiến 80 triệu thành viên Ragnarok khắp thế giới bỏ rất nhiều công sức, thời gian chuẩn bị cho các cuộc quyết chiến nhằm chọn ra tài năng của hơn 32 quốc gia cùng về tranh Cup vô địch)

Vào năm 2007, Asiasoft Thailand đã mang "chuông" đi đánh xứ người và đội quân Ragnarok Thailand đã chiến thắng tất cả các đối thủ của hơn 20 nước ngay trên đất Hàn, nơi khai sinh ra game Ragnarok.

ĐẠI PHÁ THỜI KHÔNG

Game online Kiếm Hiệp hiện đại: **HUANG YI** sẽ ra mắt phiên bản **ĐẠI PHÁ THỜI KHÔNG** vào tháng 11/2008 với nhiều tính năng đặc sắc và cực kỳ hấp dẫn. Trò chơi được cộng đồng game thủ Việt đánh giá rất cao và luôn cả những nước khó tính về game online như Nhật Bản cũng đã bị **HuangYi** chinh phục. Số người chơi hiện tại đã vượt mức 600 ngàn người. Những trận chiến Bang Hội diễn ra liên tục, những chiến trường không lúc nào vắng bóng các cao thủ…

Với **"HUANG YI - ĐẠI PHÁ THỜI KHÔNG"**, người chơi sẽ khám phá những tính năng mới và độc đáo như :

** **"Kỳ Môn Trận Pháp":** Bao gồm những trận pháp nổi tiếng lịch sử Trung Hoa sẽ được tái hiện lại trong Huang Yi. Những binh pháp tinh thâm, uyên bác đã được các vị quân sư thiên tài áp dụng trong các trận chiến hào hùng nay được đúc kết vào "Kỳ môn trận pháp". Những trận pháp này sẽ được truyền lại cho các anh hùng để thực hiện sứ mệnh tương lai. Hãy cùng khám phá mê cung thần bí của trận pháp kết hợp với tinh hoa võ thuật của riêng mình, người chơi sẽ được hoà mình vào những trận chiến công thành nảy lửa và kịch tính.

** **"Thần Thú Phù Trợ":** Trên những nẻo đường hành tẩu giang hồ, các anh hùng sẽ không còn phải đơn thương độc mã nữa vì bên mình đã có những người bạn đường trung thành và thông minh – đó là những THẦN THÚ (pet). Mỗi vật nuôi trong HuangYi đều có tính năng riêng biệt và mang lại những lợi ích nhất định cho chủ nhân của mình : "Thú hỗ trợ chiến đấu", "Thú chuyên chở", "Thú hỗ trợ vác nặng"... Hệ thống vật nuôi phong phú, đa dạng giúp người chơi có được sự lựa chọn phù hợp với sở thích và tạo nên "xì -tai" của chính mình.

** **"Võ Công Kỳ Ảo":** Ai tìm được và sở hữu những bí kíp võ công đã thất truyền này sẽ trở thành bá chủ thiên hạ. Những đấng anh hùng thì mong muốn tìm thấy bí kiếp để học những tinh hoa võ thuật siêu phàm; kẻ có lương tâm xấu thì lại muốn thâu tóm quyền lực, bá chủ thiên hạ. Những cuộc truy đuổi, tìm kiếm ngày càng lan rộng, các trận chiến sinh tử đã diễn ra khắp nơi,… ai sẽ là người có được "Võ công kỳ ảo"?! Hạ hồi phân giải trong phiên bản mới này.

** **"Cơn lốc sự kiện - Siêu phần thưởng"**: hàng loạt sự kiện trong và ngoài game đang đợi chờ game thủ đến khám phá, rinh quà và tận hưởng cảm giác chiến thắng.

Thông tin chi tiết xem tại website: ***http://HY.playpark.vn***

HY Online CỖ MÁY THỜI GIAN

http://hy.playpark.vn

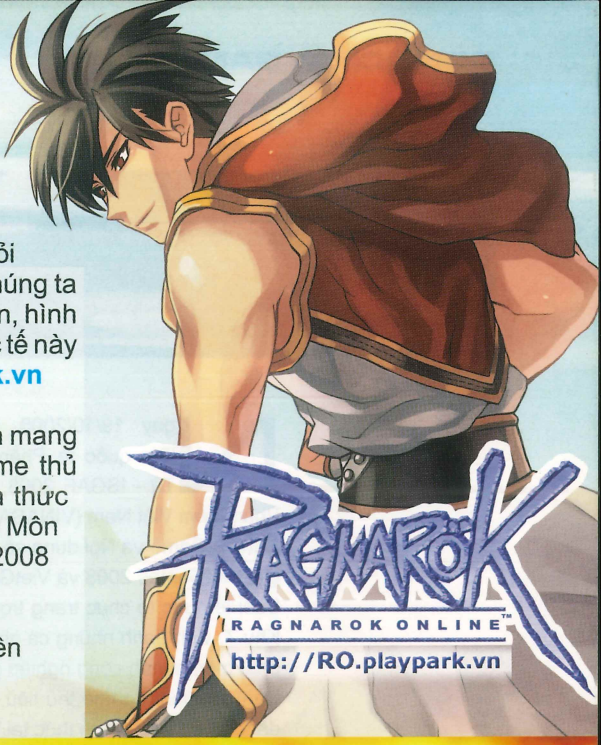
Năm 2008, Asiasoft mang Ragnarok trở lại cho cộng đồng game thủ Việt với mong muốn mang đến sân chơi giải trí bổ ích, lành mạnh cũng như hy vọng giới game thủ Việt Nam một lần nữa cất tiếng hát vẻ vang trên đấu trường quốc tế như vào năm 2005 đội tuyển Gunbound VN đã lập nên kỳ tích cũng trên đất Hàn khi vượt qua 11 nước tham dự khác.

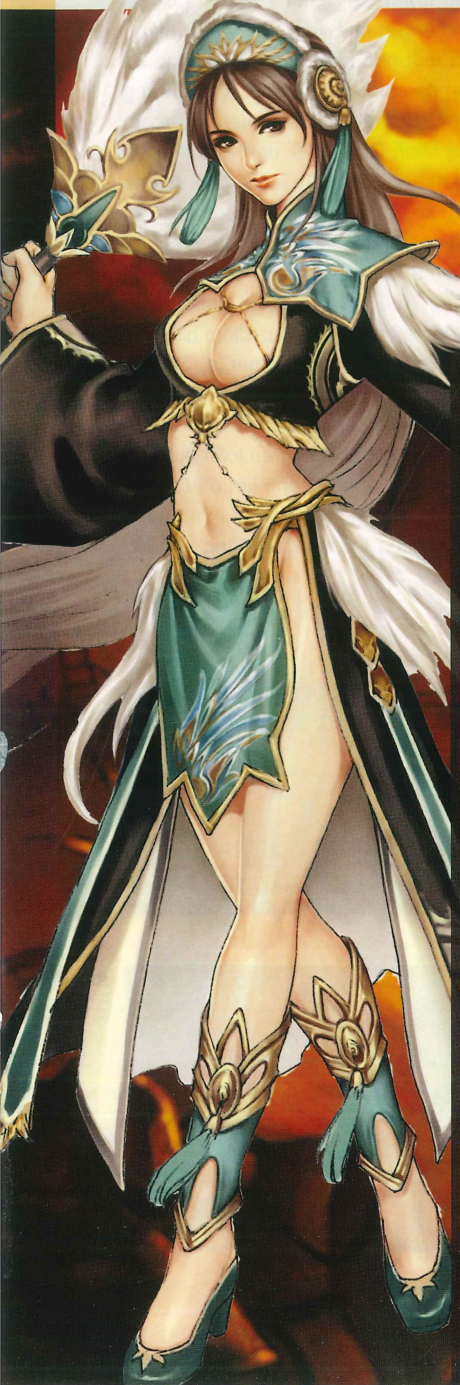
Hiện tại, giải đấu Ragnarok World Championship 2008 đang chuẩn bị diễn ra tại Phillipine vào ngày 18-10-2008 với tổng giải thưởng là **25.000USD** – 32 nước tham gia, **80 triệu game thủ** đang cùng hướng về giải đấu kinh điển này với tinh thần vui là chính (chiến thắng thì vui hơn nhiều).

Thật đáng tiếc cho các game thủ Việt Nam không thể góp mặt trong giải đấu năm nay, nhưng Asiasoft đã có sự chuẩn bị cho các nhà vô địch Việt Nam tương lai khi cử phái đoàn sang Phillipine học hỏi cách tổ chức, luật thi đấu,... chúng ta hãy cùng chờ xem các thông tin, hình ảnh về giải đấu mang tầm quốc tế này tại website **http://RO.playpark.vn**

Asiasoft rất chắc chắn và tự tin mang Ragnarok phát hành, các game thủ yêu mến Ragnarok đang thổn thức chờ đợi ngày cổng "Khải Hoàn Môn Tập Sự" mở cửa tháng 10/2008 này.

Thông tin chi tiết cập nhật liên tục tại: **http://RO.playpark.vn**





Tam Quốc Chí online là một game chiến trận - **Công Thành** được đánh giá là game duy nhất tại Việt Nam có lối chơi đầy tính chiến thuật. Trong phiên bản 6.0, người chơi sẽ được hoá thân thành Triệu Vân - một trong 5 mãnh tướng của Lưu Bị - đơn thương độc mã xông vào trận địa địch để cứu con Lưu Bị, giết hơn 50 tướng lĩnh của Tào Tháo khiến ai nghe qua cũng thất kinh.

Với mục đích đưa người chơi tham gia vào chiến trường lịch sử đầy oai hùng này, chiến trận **Triệu Vân Cứu Chúa** được phân chia các cấp độ sau:

* Cấp độ (level) từ 50 đến 80
* Cấp độ từ 70 trở lên
* Và chiến trận dành cho level 90 trở lên.

Khi tham gia các chiến trận, các Anh Hùng sẽ có cơ hội nhận được những vật phẩm cực kỳ VIP và hiếm có. Sau đây là một số qui tắc mà các Anh Hùng phải nắm rõ khi tham gia các chiến trận:

1/ Người chơi muốn tham gia chiến trận phải thành lập một tổ đội tối thiểu 5 người gặp NPC "**Chủ Quán Trà**" ở Chợ Lộ Thiên để chọn chiến trường cần đến. Khi đã vào chiến trường đã chọn, trưởng nhóm cần nói chuyện với **NPC "Người Chỉ Dẫn"** để tham gia chiến trận.

2/ Đẳng cấp của mỗi thành viên trong tổ đội phải cao hơn hay bằng mức level yêu cầu của chiến trận.

3/ Một khi tham gia, các thành viên trong đội sẽ phải đối đầu với rất nhiều Boss khủng và người chơi cần tiêu diệt hết để hoàn thành nhiệm vụ.

Khi hoàn thành các nhiệm vụ trong chiến trường, người chơi sẽ nhận được những vật phẩm đặc biệt. Các Anh Hùng hãy đến gặp **NPC Tiên Nhân** trong **Chợ Lộ Thiên** để đổi lấy những hòm báu vật. Có 4 loại hòm bảo tương ứng với 4 chiến trận.

Khi mở các hòm bảo này các Anh Hùng có cơ hội nhận được các **trang bị Hoàng Kim** với những thuộc tính cực khủng.

Hãy đăng nhập ngay website ***http://3k.playpark.vn*** để tạo cho mình một tài khoản tham gia server mới "Lạc Dương" vừa ra mắt trong tháng 10/2008.

ISGAF 2008
Game đi cùng **nội dung số**

Ngày 19/10/2008, trong khuôn khổ triển lãm quốc tế Phần Mềm và Giải Trí Điện Tử - ISGAF 2008, hiệp hội Doanh Nghiệp Phần Mềm Việt Nam (VINASA) cùng câu lạc bộ Doanh Nghiệp Game và Nội dung số (VGB) đã tổ chức lễ trao giải VietGames 2008 và VietGames Tournament 2008. Buổi lễ được tổ chức trang trọng tại Nhà thi đấu Quân Khu 7, vinh danh những cá nhân, tập thể có thành tích phát triển ngành công nghiệp game & nội dung số Việt Nam và những game thủ tiêu biểu nhất của các game đang phát hành chính thức tại Việt Nam.

Sau gần một tháng làm việc, phân tích, thẩm định chuyên môn, hội đồng giám khảo bao gồm những thành viên uy tín, hiểu biết và có nhiều năm kinh nghiệm hoạt động trong ngành, đã quyết định trao 28 giải thưởng cho 3 cá nhân và 12 tập thể tiêu biểu của ngành giải trí điện tử Việt Nam. Nét đặc biệt lớn nhất của giải thưởng VietGames năm nay là sự xuất hiện khá đông của các game do Việt Nam thiết kế, phát triển. Tuy chưa trau chuốt về đồ họa, âm thanh nhưng 4 game Lực Lượng X, Chim Cánh Cụt Nghịch Bom, Nuôi Heo, GnG Online của 3 cá nhân (Nguyễn Văn Minh, Hoàng Tuấn Minh và Vũ Hoàng Sơn) và nhóm Steam được trao giải lại có được sự sáng tạo trong kịch bản, sự công phu trong lập trình. VinaGames vẫn dành được vị trí dẫn đầu trong làng Game Việt với 8 giải thưởng dành cho những game xuất sắc và sự thành công trong tư cách một nhà phát hành. Theo sau đó là các công ty cũng đã có được nhiều thành tựu trong năm vừa qua như VDCNet2E, Saigontel, Intercom VTC Game, Quang Minh DEC, FPT online, 3DVN và nhóm Steam (1 giải). Tạp chí TGVT-Thế Giới Game (PC World Vietnam) là 1 trong 4 đơn vị báo chí truyền thông được trao giải truyền thông hiệu quả trong năm. Giải thi đấu VietGame Tournament được chính thức phát động vào tháng 7/2008 với 4 game được coi là tiêu biểu nhất của game online Việt thời điểm hiện tại: Con Đường Tơ Lụa (nhà phát hành VDCnet2e); Shaiya (nhà phát hành Saigontel); Boom, HotStep (nhà phát hành Vinagame). Hơn một tháng diễn ra vòng loại, mỗi game đã chọn ra 8 đội xuất sắc nhất trên toàn quốc tới TP.HCM. Ba ngày thi đấu vòng chung kết đã diễn ra thực sự sôi động, căng thẳng nhưng trật tự văn minh đúng tinh thần hưởng ứng tháng hành động vì cộng đồng game trong sạch.

AutoDesk giới thiệu các sản phẩm **thiết kế 3D** mới nhất

Trong tháng 9/2008, lần đầu tiên công ty AutoDesk chính thức giới thiệu các sản phẩm thiết kế 3D tiên tiến nhất cho giới thiết kế Việt Nam, trong 1 đêm hội do nhà phân phối VietCAD tổ chức tại bar Seventeen, TP.HCM. Đó là các sản phẩm của Autodesk như: 3ds Max. Maya, MudBox, Motion Builder, Toxik với phiên bản 2009 mới nhất. các chuyên gia của AutoDesk đã trực tiếp trình diễn các kỹ thuật thiết kế mới nhất cho cộng đồng thiết kế Việt Nam.

BIỆT ĐỘI THẦN TỐC: Q9 GAMING GIÀNH CƠ HỘI ĐI HÀN

Trong khuôn khổ vòng loại Việt Tham giải đấu vô địch thế giới Biệt Đội Thần Tốc (Sudden Attack) sẽ được tổ chức tại Hàn Quốc vào giữa tháng 11/2008, ngày 27/9, clan Biệt Đội Thần Tốc Q9 SA, một đại diện sáng giá của khu vực miền Nam đã có trận thắng thuyết phục 2-0 trong trận thi đấu với clan BkPro, đại diện Hà Nội. Giải đấu này đã quy tụ được những clan Biệt Đội Thần Tốc xuất sắc nhất của Việt Nam tham dự như Q9 SA, Gấu Mèo, THEBEST_1, BkPro. Đây là giải Biệt Đội Thần Tốc quy mô toàn quốc nhằm chọn ra đội đại diện Việt Nam đi thi đấu tại Seoul - Hàn Quốc giải INTERNATION E-SPORT FEDERATION. Giải năm nay là nơi hội tụ những đại diện thi đấu e-Sports hàng đầu đến từ Hàn Quốc, Thái Lan và Đài Loan. Giải đấu sẽ diễn ra tại cung thể thao Kintex (thành phố Busan, Hàn Quốc). Các đội sẽ thi đấu tại 02 bản đồ tiêu chuẩn là Kho tiếp tế 3 và Old-Town.

HÀ NỘI CHUẨN BỊ CHO ASIAN INDOOR GAMES III

Sáng ngày 3/10, tại lễ đón nhận cờ đăng cai và phát động hướng tới Asian Indoor Games III năm 2009, thành uỷ Hà Nội đã chính thức phát động và tổ chức triển khai các nội dung của kế hoạch 09 nhằm chuẩn bị chu đáo cho sự kiện trọng đại này. 6 công tác trọng tâm cần sớm được tiến hành là: Tuyên truyền sâu rộng trong mọi tầng lớp nhân dân Thủ Đô về ý nghĩa, mục đích của Đại hội thể thao châu Á trong nhà lần thứ III; Chuẩn bị tốt lực lượng tham gia thi đấu đạt thành tích cao; Quan tâm tuyển chọn, đào tạo, bồi dưỡng trọng tài, HLV, VĐV của Hà Nội có đủ phẩm chất đạo đức, tài năng; Tổ chức thành công lễ khai mạc, bế mạc và các môn thi đấu; Chuẩn bị tốt cơ sở vật chất trong tập luyện và thi đấu; Đảm bảo tuyệt đối an toàn, an ninh trật tự xã hội; Xây dựng đội ngũ tình nguyện viên tham gia phục vụ các hoạt động trong suốt thời gian Đại hội diễn ra. Thông tin chi tiết tại *http://www.esport.vn*

Third Asian Indoor Games

3rd Asian Indoor Games Hanoi, Vietnam 2009

TUYỂN GAME THỦ WARCRAFT III TRANH TÀI TẠI HÀN QUỐC

Trong khoảng thời gian từ 13 - 16/11 tới đây, tại Hàn Quốc sẽ diễn ra cuộc họp tiếp theo của IeSF - International e-Sport Federation về việc chính thức thành lập Liên đoàn; đồng thời, sẽ diễn ra sự kiện thi đấu game Warcraft III giữa các game thủ của các quốc gia thành viên IeSF. Sự kiện thi đấu này sẽ diễn ra cùng thời gian với Hội chợ Game Show G-Star 2008, từ 13 - 16/11 tại trung tâm Triển Lãm Quốc Tế Hàn Quốc (KINTEX). ESVN dự kiến sẽ tổ chức một giải thi đấu nhằm tuyển chọn game thủ xuất sắc nhất đại diện Việt Nam tham gia tranh tài. Game thủ sẽ được hỗ trợ miễn phí mọi chi phí ăn ở, và có dịp được so tài với các game thủ Warcraft hàng đầu thế giới như: Moon (Hàn Quốc), Grubby (Hà Lan)... Thông tin chi tiết tại *http://www.esport.vn*

TUYỂN WCG VN SẴN SÀNG ĐI ĐỨC

Các game thủ tuyển Việt Nam tham dự vòng chung kết WCG Grand Final 2008 (Cologne, Đức) đã hoàn tất thủ tục visa và đang chuẩn bị xuất phát. Đoàn gồm 8 người (5 game thủ Counterstrike, 1 game thủ Fifa, 1 game thủ Starcraft và 1 đại diện của Samsung) dự kiến sẽ khởi hành ngày 3/11/2008 và về Việt Nam ngày 9/11/2008.

FIFA ONLINE 2 THỬ NGHIỆM SÂN BÃI

Ngay sau khi IAH Games công bố phát hành Fifa Online 2 trong khu vực ASEAN thì VTC Game cũng đã công bố thời điểm thử nghiệm Close Beta của trò chơi này tại Việt Nam. Phiên bản Close Beta đã được tung ra vào ngày 20/10/2008. 10.000 là số lượng tài khoản mà nhà phát hành VTC Game tặng người chơi trong giai đoạn Close Beta này. Những game thủ yêu thích game và môn thể thao vua này có thể theo dõi các thông tin mới nhất tại trang chủ *http://fifa.vtc.vn.*

ĐẠI CHIẾN XÍCH BÍCH "DÀN TRẬN"

Trong khuôn khổ triển lãm game ISGAF 2008, nhà phát hành NCS đã giới thiệu game trực tuyến mới Đại Chiến Xích Bích. Game dự kiến sẽ được thử nghiệm Close Beta vào ngày 25/10/2008. Thông tin chi tiết có tại *www.xichbich.vn*

UDF FOUNDATION CUP 2008

Ngày 12/10 vừa qua đã diễn ra giải thi đấu UDF Foundation Cup 2008 với 2 bộ môn FIFA 09 và phần thi "Sút phạt"

của FIFA Online 2. Đây là giải thi đấu đầu tiên của FIFA 09 và FIFA Online 2 nhằm tuyển chọn các thành viên bổ sung lực lượng cho Clan FIFA UDF trước mùa giải mới. Ở bộ môn FIFA 09, 6 game thủ vào vòng chung kết đá vòng tròn một lượt tính điểm. Ở lượt thi đấu cuối cùng cạnh tranh trực tiếp đến ngôi vô địch, game thủ Trịnh Đức Anh đã chiến thắng Nguyễn Thành Long với tỉ số 3 – 1. Trong khi ở phần thi Sút phạt của FIFA Online 2, game thủ Luuking – Lưu Tiến Duy cũng đã thể hiện khả năng sút phạt rất tốt của mình để giành ngôi nhất. Thông tin chi tiết tại *http://www.esport.vn*

ĐẠI HỘI GAME PICO 2008

Từ ngày 1/10 đến 31/10, giải thi đấu thể thao điện tử "Đại hội Game PICO 2008" được tổ chức tại 76 Nguyễn Trãi – Thanh Xuân – Hà Nội bởi siêu thị điện máy PICO Plaza nhân dịp khai trương. 3 môn thi đấu tại giải là Counter Strike 1.6, PES 2008, NFS: Pro Street với tổng giá trị giải thưởng là 38.000.000 đồng. Giải đấu sẽ diễn ra liên tục trong vòng 1 tháng, thi đấu chủ yếu vào các ngày thứ 7 và Chủ Nhật cuối tuần. Các ngày 2, 4, 6, các game thủ và đội game có thể lên tập luyện và chơi tự do.

NETVIET SUNDAY THÁNG 10

Cũng trong ngày 12/10, Netviet Sunday tổ chức giải thi đấu DotA hàng tháng. 16 đội game DotA mạnh nhất Hà Nội tham gia tranh tài. Ở ngay vòng đầu tiên, 2 đội game SweetFC và Baby đã chạm trán nhau và Baby đã thua cuộc bị loại sớm. Lần lượt đánh bại BGG và proA. DotA ở bán kết, VIE và Netviet vào chung kết. Trong đội hình của VIE có 2 game thủ mới từ Netviet chuyển sang, và họ đã giúp VIE lần thứ 3 liên tiếp giành ngôi vô địch.

GIẢI STARCRAFT CLANSCVN 8TH TOUR

Clan SCVN là một trong những Clan mạnh của Starcraft Việt Nam thường xuyên tổ chức các giải đấu Starcraft với 2 nội dung thi đấu là Fastest Map và Ladder Map. Thời gian đăng ký Online của giải đấu là từ 14/10 đến 25/10. Giải đấu sẽ bắt đầu từ 8h sáng ngày 26/10 tại 102 A6, khu tập thể Khương Thượng.

NHÀ BÁO THI GAME

Intel đã tổ chức giải đấu game cho các nhà báo Việt nam lần đầu tiên ngày 27/9/2008 tại TP.HCM. Những cá nhân đăng ký tham gia giải đấu này là phóng viên của các báo và tạp chí kỹ thuật cùng quản trị viên của các diễn đàn CNTT trong nước. Trong giải Intel Showdown lần này, các nhà báo sẽ phải thi cả 3 môn phối hợp Fifa 2008, Crysis và Need For Speed ProStreet. Tám game thủ không chuyên tham dự giải đấu này đến từ: tạp chí Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game, TGVT-PC World VN series A, tạp chí TGVT-PC World VN series B, tạp chí Siêu Thị Số, tạp chí Tin Học & Đời Sống cùng các diễn đàn CNTT: VOZ, AMTECH và DDTH. Kết quả: đại diện của diễn đàn VOZ vô địch, nhì là đại diện của diễn đàn DĐTH và ba là phóng viên của tạp chí TGVT-Thế Giới Game.

Đêm hội trao giải THẾ GIỚI 1 Bên Cánh

Đêm hội trao giải "THẾ GIỚI 1 BÊN CÁNH" vào tối ngày 04/10/2008 đã chính thức khép lại cuộc thi "Thử thách một bên cánh" của Rexona.

17h. Bar O'kul (Alta plaza) đã náo nhiệt kinh khủng. Mọi người vừa bàn tán xôn xao, vừa lắc lư theo những giai điệu "xin lỗi, đứng yên hông nổi" từ đôi tay phù thủy của DJ Đức Duy (giải nhất cuộc thi tìm kiếm tài năng Heneiken 2007).

18h. "Cô nàng dâu tây" Khổng Tú Quỳnh xuất hiện, tăng thêm nhiệt cho đêm hội, làm cho các bạn ở dưới phải nhún nhảy, rồi thi nhau ùa lên sân khấu trổ tài. Bao nhiêu màn độc diễn, song diễn, nhóm diễn đã ra đời với sự ủng hộ nhiệt tình của khán giả phía dưới.

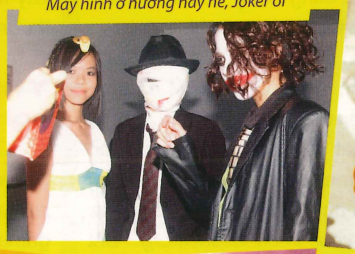
Càng về sau, chương trình trở nên hồi hộp hơn khi MC Ngọc Tiên "rò rỉ" dần tên của những clip và nhóm đoạt giải. Nhiều bạn được gọi tên, lên sân khấu mà vẫn ngơ ngác chẳng nói được gì, có những bạn vừa nhận giải, vừa rơm rớm nước mắt mừng vui. Tất nhiên rồi, giải thưởng cực kul cơ mà! Nào là Macbook Air, nào là Ipod Touch, rồi cả đồng hồ Baby G nữa…Anh Sĩ Luân đến cuối, được năn nỉ quá mới chịu góp vui bằng hai bài hát với những giai điệu sôi động.

22h. Chương trình kết thúc với biết bao bất ngờ và hạnh phúc, ai ai cũng có quà từ Rexona. Chắc một số bạn sẽ tiếc vì đã không đến dự đêm hội được, nhưng cứ yên tâm nhé vì sắp tới Rexona vẫn còn rất nhiều sân chơi thú vị dành cho chúng mình đó.

DJ Đức Duy - giải nhất cuộc thi tìm kiếm tài năng Heneiken 2007

Vũ công "bất đắc dĩ" trình diễn hết mình nè.

Cùng vô số các "chân nhân, bất lộ tướng"



Máy hình ở hướng này nè, Joker ơi

MC Ngọc Tiên.

Cô nàng "dâu tây" Khổng Tú Quỳnh

Anh Sĩ Luân đang "phiêu" trông kool ghê

1 2 3 Yeah, cười thật tươi nào

Chủ nhân của các giải thưởng cực kool!!!

Giải đặc biệt – Rexona Ambassador (1 Macbook Air + 1 Ipod Touch)
Nguyễn Văn Hòa - Clip Tấm Cám

Giải Hoành tráng (1 Macbook Air) *Nguyễn Quan Thái - Clip Giáo sư Rexona*
Giải Vui nhộn (1 Macbook Air) *Đặng Thị Kim Oanh - Clip Rexona và cao thủ*
Giải Sáng tạo (1 Macbook Air) *Phùng Kiên Cường - Clip Đầu bếp Rexona*
Giải Ấn tượng (1 Macbook Air) *Lại Đức Thắng - Clip Rexona Story*

Top 3 view (1 Ipod Touch)
Nguyễn Văn Hòa – Clip Vũ khí lợi hại
Trịnh Hoàng Như – Clip Love story
Huỳnh Nguyễn Đăng Khoa – Clip Nhớ cẩn thận trước khi ra đường nhé

Top 3 vote (1 Ipod Touch)
Hoàng Trung – Clip Rexona sát cánh cùng niềm tin
Nguyễn Trọng Tín – Clip Where is the smell from
Hoàng Thanh Long – Clip Rexona chắp cánh thiên thần

Top 3 share (1 Ipod Touch)
Nguyễn Hoài Nam – Clip Gymnastics class original
Trần Vũ Nguyên – Clip Anh Bụt
Phạm Quốc Tuấn – Clip 49 gặp 50

Giải dành cho 3 member có số dự đoán gần đúng (1 đồng hồ Baby G)
Huỳnh Lê Thanh, Lại Đức Thắng, Quách Khang

Giải dành cho 2 member có comment hay nhất (1 đồng hồ Baby G)
Ga-conik, ThuHuong

Rexona
Không làm bạn thất vọng

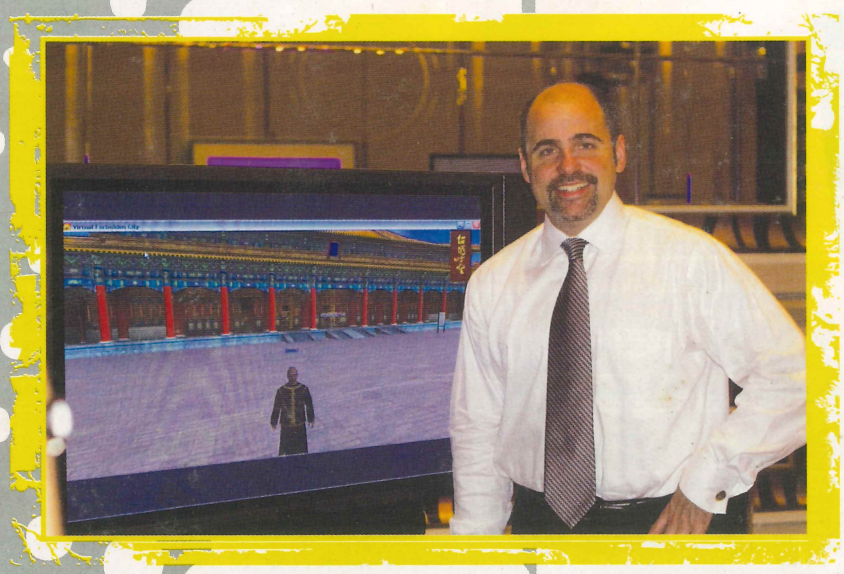
Kết nối Tử Cấm Thành

Không cần tốn hàng trăm USD tiền vé máy bay, bạn vẫn tham quan được Tử Cấm Thành hay Cố Cung ở Bắc Kinh, Trung Quốc. Công trình kiến trúc của thời phong kiến Trung Hoa đã được ảo hóa thành một thế giới 3 chiều như game online.

Trải nghiệm Cố Cung

Công trình kiến trúc thời phong kiến hoành tráng nằm biệt lập trong lòng thành phố Bắc Kinh nhộn nhịp có 2 tên gọi: Tử Cấm Thành và Cố Cung. Vào Cố Cung ảo không quá khó mà tương tự như chơi game online. Bạn cần có tài khoản cùng mật mã và đăng nhập vào phần mềm kết nối (client). Chuyên gia của IBM dùng 1 nhân vật là lính thị vệ và di chuyển trong Tử CấmThành dưới góc nhìn người thứ nhất hay thứ ba. Anh lính có thể đi vào các phòng làm việc của hoàng đế và các vị quan xem họ phê chuẩn các văn kiện hay ra ngoài sân chơi cờ vây, chọi dế. Nếu tình cờ bạn có quen ai đó trong game và muốn gặp thì chỉ cần tìm tên và nhấn chuột và... a-lê-hấp, bạn đứng ngay bên người đó.

Nếu như người Trung Quốc đã xây Tử Cấm Thành từ đất và đá thì ngày nay người Mỹ đã xây ra Cố Cung số. Ngày 16/10/2008, trong khuôn khổ Insight 2008 (sự kiện toàn cầu thường niên mà IBM hé lộ nhiều công nghệ và chiến lược cho các cộng đồng doanh nghiệp, đối tác, các hãng nghiên cứu và báo giới) tại thành phố Thượng Hải, Trung Quốc, IBM đã trình diễn thế giới ảo Tử Cấm Thành. Thật ra, IBM đã công bố mở cửa chính thức website của dự án này từ 10/10/2008 tại *www.beyondtimeandspace.org*. Bất kỳ ai cũng có thể truy cập địa chỉ này và tải về bản client để kết nối vào Cố Cung ảo.

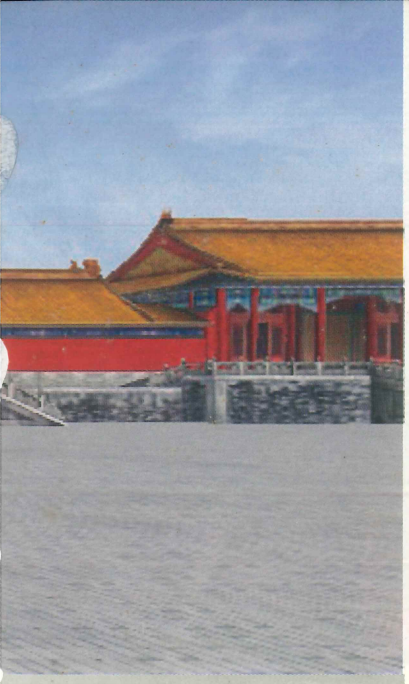


Ông John Tolva, giám đốc phụ trách các chương trình chiến lược văn hóa của IBM cho biết dự án có nguồn kinh phí tài trợ hợp tác của Mỹ và Trung Quốc trị giá 3 triệu USD. Tử Cấm Thành ảo được xây dựng trong vòng 3 năm bởi khoảng 100 nhân viên của IBM với mật độ nhân sự tùy thời điểm. Tử Cấm Thành được xây trên nền của engine game thương mại Torque.

Ý nghĩa của công nghệ

Có lẽ không nên gọi thế giới ảo hóa của Tử Cấm Thành là game. "Thế giới 3D khác với game online ở chỗ game online thường có cốt truyện và khả năng tương tác với thế giới vật chất ảo bị hạn chế, trong khi các thế giới 3D cho phép người đăng nhập tương tác tùy ý", một chuyên gia thuộc Lab Nghiên Cứu Trung Quốc (CRL) của IBM giải thích. Tuy nhiên, cũng có thể gọi đây là 1 "game nghiêm túc" (serious game) khi mục đích của nó đậm chất giáo dục.

Về mặt bản chất, các thế giới 3D như Tử Cấm Thành hay Second Life là những trang web "kiểu mới". "Mới" ở chỗ chúng được xem như thế hệ Internet 3 chiều. Đối với IBM, đây không phải là cách hiểu nôm na mà là cách hiểu theo đúng nghĩa đen. "Tất cả các hình ảnh, vật thể trong Tử Cấm Thành đều



có thể tương tác, chụp hình screenshot và lưu lại thành các tập tin hình ảnh".

"Ý nghĩa của các thế giới 3 chiều là mặt xã hội với cách giao tiếp mang tính vật thể, đậm chất trực quan", John nói. Ông cho biết đây chính là một phần chiến lược dịch vụ web của IBM. John hé mở về tương lai của Internet 3D khi ông nhắc đến việc ứng dụng công nghệ này vào các "môi trường bán lẻ", "huấn luyện thực tập công việc tại chỗ", biến chúng thành các thế giới trình chiếu lại các chương trình TV, hay nếu như bạn có thể tham quan Tử Cấm Thành thì tại sao không thể tham quan mô hình 1 phân tử phức tạp?

Hiện Tử Cấm Thành vận hành trên 40 máy chủ chạy không ngừng nghỉ. Mỗi máy chủ chứa được 200 người chơi đồng thời. Bạn đọc có thể đăng ký và tải game client về từ www.beyondtimeandspace.org. Mong một ngày nào đó, thế giới cũng có thể tham quan các công trình lăng tẩm ở cố đô Huế hay kinh thành Thăng Long và các công trình kiến trúc lịch sử khác của chúng ta qua lăng kính Internet 3D.

PHI QUÂN

Chinh phục VESC'08 để tham dự AIG'09

Thứ hạng cao trong giải VESC'8 là cơ sở để game thủ được gọi vào đội dự tuyển quốc gia tham dự đại hội AIG vào tháng 8 năm sau.

Sau 2 lần tổ chức với sự tham dự đông đảo của cộng đồng game thủ và được sự quan tâm chú ý của xã hội, giải vô địch Thể thao điện tử Việt Nam lần thứ 3 – VESC 08 sẽ chính thức diễn ra từ ngày 06 – 14/12. Giải đấu được sự phối hợp tổ chức của tạp chí Thế Giới Vi Tính – Thế Giới Game, công ty cổ phần Mạng Giải trí Việt Nam VEN..jsc, Công ty nghiên cứu và phát triển thị trường MRD. Với khẩu hiệu "Chinh phục đỉnh vinh quang", giải VESC 08 sẽ thực sự là giải đấu đỉnh cao của khát khao tuổi trẻ, thể hiện sư tự tin vào bản lĩnh để vươn tới chiến thắng. Ban tổ chức cho biết những nhà vô địch của VESC'08 sẽ có cơ hội được khoác áo của Đội dự tuyển Thể thao điện tử quốc gia chuẩn bị thi đấu tại Đại hội Thể thao châu Á trong nhà lần thứ 3 – Asian Indoor Games III tại Việt Nam vào năm 2009.

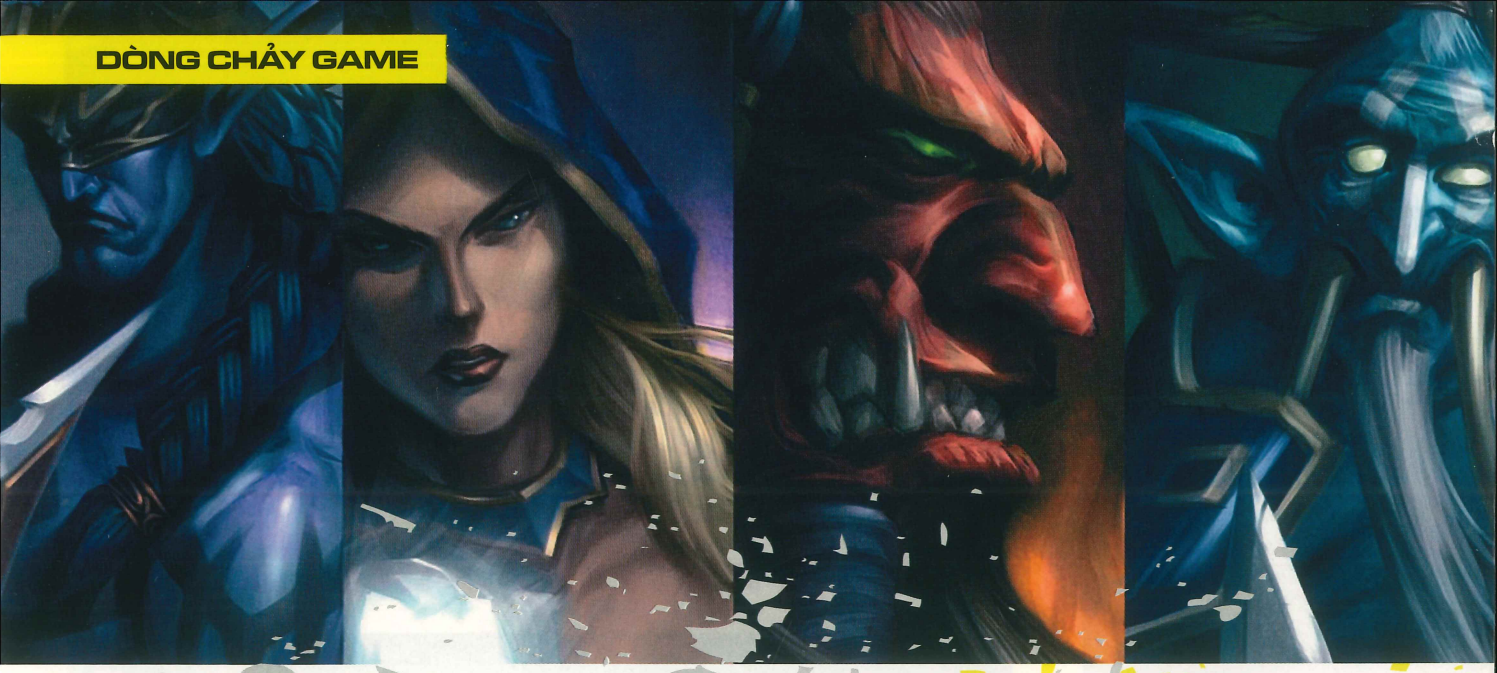
Năm bộ môn eSports chính thức của VESC 08 là: Counter Strike 1.6, Dota Allstars, Starcraft: Broodwar, FIFA Soccer 09, PES 2009. BTC cũng dự kiến sẽ đưa vào 2 bộ môn thi đấu eSport mở rộng là Đột kích và FIFA Online2.

Ban tổ chức cho biết dự kiến đến hết 3/12/2008, giải sẽ xác định được các gương mặt cá nhân và đội vô địch của 2 khu vực Bắc và Nam. Ngày 14/12/2008 sẽ diễn ra vòng chung kết quốc gia VESC 2008 tại NTĐ Phan Đình Phùng.

Những game thủ chiến thắng sẽ nhận được Cup, huy chương, bằng khen, phần thưởng của BTC, danh hiệu "Pro Gamer" do Tạp chí Thế Giới Vi Tính phối hợp với Cổng thông tin Thể thao điện tử Việt Nam – ESVN trao tặng. Danh sách, hình ảnh và các thông tin cá nhân của game thủ thắng cuộc tại vòng chung kết sẽ được đưa trên các phương tiện truyền thông, website và lưu vào bảng thành tích cao tại sự kiện game.

Bên cạnh các game thi đấu chính thức tại giải, BTC còn các chương trình Gameshow hấp dẫn dành cho khán giả, tham gia thi đấu các game e-Sport, MMOFPS, Casual Games, các chương trình ca nhạc, giải trí, đố vui có thưởng. VESC 08 sẽ là ngày hội của Thể thao điện tử Việt Nam dành cho giới trẻ. Hãy đến tham gia và chinh phục đỉnh vinh quang! Thông tin chi tiết của giải đấu VESC 08 sẽ được cập nhập liên tục tại *http://pcworld.com.vn*, *http://esport.vn*.

VĂN THÀNH



DotA Việt Nam

Sớm nở liệu có chóng tàn?

DotA Allstars hiện đang là bộ môn thi đấu thường xuyên có mặt trong các giải thi đấu Thể Thao Điện Tử tại Việt Nam và trên thế giới với số lượng game thủ tham gia đông đảo. Nhưng liệu DotA có thể phát triển bền vững? Đó chính là điều mà các game thủ còn băn khoăn.

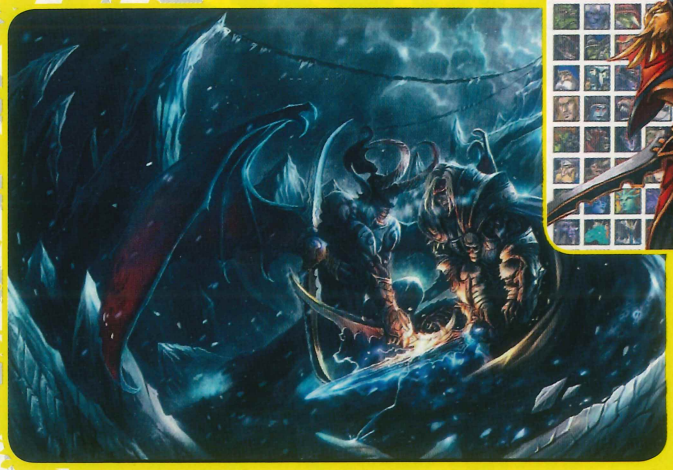
Hero nào cũng có tài

Thời gian đầu, DotA cũng như hàng nghìn Custom Map khác của Warcraft III: Frozen Throne với một lượng người chơi nhỏ. DotA lấy mẫu và ý tưởng từ các Hero và Skill trong Warcraft Melee, tuy nhiên đội ngũ làm Map – Ice Frog đã không bị sa vào lối mòn của những người đi trước, liên tục cải tiến và sửa chữa để tạo ra một Game "cân bằng" (Balance) cho tất cả người chơi. Vào thời điểm đó, các Hero của DotA cũng có những Skill "khủng", như: Stun (làm choáng đối phương) từ 6 tới 10 giây, gây sát thương hoặc tăng tốc độ chạy tới mức "kinh hoàng". Trong khi các Custom Map khác vẫn không có nhiều cải tiến trong cách chơi và độ cân bằng thì DotA lại có được điều đó. Một cuộc "thay máu" lớn trong đội ngũ làm Map, toàn bộ các Hero được làm lại sao cho khả năng sống sót cao hơn đồng thời cũng chú trọng vào việc làm sao cho các trận đánh diễn ra không quá lâu, không quá nhanh. "Không có Hero vô dụng" chính là cái hay, cái hấp dẫn của DotA. Với 90 Hero nhiều cách đánh, nhiều vị trí sẽ khiến cho trận đấu trở nên đa dạng, ít nhàm chán hơn. Một Hero cũng có thể đảm nhận nhiều nhiệm vụ với cách chơi, cách lên Item khác nhau và một người chơi giỏi là người có thể thích nghi với nhiều tình huống và biết phán đoán cách chơi sao cho thích hợp nhất.

Phát triển nhờ hệ thống giải đấu DotA toàn cầu

Bước ngoặt lớn đến với DotA thế giới khi MYM tổ chức giải đấu đầu tiên mang tên Prime Defending. Đó là giải đầu tiên có một số lượng lớn tham dự (khoảng 50 đội) và đã thành công tốt đẹp. Đó cũng là lần đầu tiên mà hai trường phái DotA của Châu Mỹ và Châu Âu được chạm trán với nhau. Hầu như mọi đội (Team) đều hài lòng về giải đấu ngoại trừ vấn đề "host" trên Battle.net gây ra trễ (lag, delay) và cũng chưa hề có Observer (trọng tài theo dõi (observer)) trong mỗi trận đấu. Tuy nhiên, với trình độ DotA thời điểm đó thì lag không phải là vấn đề lớn lắm. Kể từ đó, MYM Pride được coi như là một World Cup không chính thức của DotA.

Những Admin của MYM nhận thấy giải đấu đang được chú ý, DotA trở thành môn eSport đầy hứa hẹn, và MyM cũng nhanh chóng lập ra đội DotA riêng - đây được coi là bước tiến lớn của họ cũng như của nền DotA thế giới khi sau đó lần lượt các Gaming lớn cũng có team DotA của riêng mình bên cạnh đội CS hay Warcraft III. Do đó MyM Pride 2 được tổ chức trên một hệ thống mới: GG Client; tình trạng Lag, Delay được cải thiện đáng kể. Dota đang dần tiến vào con đường chuyên nghiệp hóa, giải đấu Prime Defending càng ngày càng phát triển.



Sớm nở liệu có chóng tàn....

Sự phát triển nhanh chóng của DotA đôi lúc khiến các game thủ lầm tưởng DotA sẽ soán ngôi vị số 1 hiện nay của eSport là Counter-Srike 1.6 (CS 1.6). Nhưng những ai am hiểu về eSport mới có thể thấy, CS 1.6 vẫn luôn là được coi là bộ môn vua. Bởi các giải đấu CS 1.6 vẫn được tổ chức thường xuyên trên thế giới, với giải thưởng lên tới hàng chục, hàng trăm ngàn USD. Các nhà tài trợ lớn vẫn sẵn sàng ký kết hợp đồng lớn cho các đội game và giải đấu CS 1.6 cho các cuộc thi đấu OnLan. Trong khi đó, đây lại là chỗ yếu của DotA. DotA có nhiều giải đấu Online với phần thưởng thường dưới 5.000 USD, rất thiếu các giải đấu Onlan với số tiền lớn như CS 1.6.

Thêm vào đó, DotA cũng có vẻ thích hợp với những giải đấu online hơn. Mỗi tuần một đến hai trận đấu và một giải đấu kéo dài trong hai hay ba tháng đang là xu hướng của các trận đấu hiện nay và cũng là lý do tại sao DotA chưa thực sự khẳng định được sự lớn mạnh trong các giải đấu qua mạng LAN. DotA tốn quá nhiều thời gian cho một trận đấu, thường kéo dài từ 60 đến 90 phút, có thể hơn trong khi cùng thời gian đó Starcraft có thể giải quyết xong 3 đến 4 game, tương tự với Warcraft 3 và ở CS thì có thể là 2 Map. Vì thế mà các giải đấu DotA on LAN thường kém hấp dẫn. Chính bởi thiếu thời gian mà họ phải thi đấu theo thể thức "Best of one", các đội sẽ cẩn trọng hơn và ít dám thi đấu mạo hiểm, một phần bởi giải thưởng quá lớn.

Còn ở Việt Nam, trong suốt một thời gian dài, khi mà DotA thế giới đang sôi động với hàng loạt các giải đấu lớn thì DotA Việt Nam vẫn chỉ dừng ở mức chơi cho vui và các giải đấu quy mô nhỏ mang tính tự phát. Dù thời gian gần đây, tình hình có thay đổi nhưng rõ ràng nó vẫn chưa xứng với tầm cỡ thực sự của DotA Việt Nam. Khả năng của các team DotA Việt Nam đã tiến bộ rất nhiều nhưng chúng ta vẫn chưa khẳng định được mình trong khu vực và trên thế giới. Lý do chính là dù game thủ cố gắng luyện chuyên nghiệp, có bài bản, thi đấu Clanwar với nhiều đối thủ, nhưng các đội game chưa có tài trợ, tính gắn kết giữa các thành viên trong đội chưa cao, xáo trộn đội hình thi đấu liên tục... Đó có thể là lý do "Sớm nở chóng tàn" của DotA thế giới lẫn Việt Nam.

Để không tàn lụi...

Để khắc phục những vấn đề về thời gian thi đấu quá dài, IceFrog đã cố gắng cải tiến để có thể thúc đẩy nhịp độ trận đấu mà vẫn không gây mất cân bằng trong game. Mọi Hero đều có thể sử dụng, mọi chiến thuật đều lợi hại và trận đấu hấp dẫn người theo dõi. Phiên bản 6.55 chính là minh chứng cho điều đó: những sửa đổi hợp lý về Hero, Item và Base khiến trận đấu bây giờ có thể kết thúc trong khoảng từ 40 đến 50 phút.

Các giải thi đấu lớn mang tầm thế giới như ESWC, KODE5 cũng đã đưa DotA làm bộ môn thi đấu chính thức. Để diễn biến trận đấu không bị nhàm chán với các khán giả theo dõi, những nhà tổ chức giải đã làm cho nó thu hút hơn. Ở giải Farm 4 Fame – Giải DotA có quy mô lớn nhất từ trước tới nay – đã có những trận đấu được Stream (công cụ truyền hình trực tiếp trận đấu) với giọng bình luận của hai game thủ DotA nổi tiếng hiện thời, PusheR và Domi. Đây là một bước tiến lớn trong quá trình chuyên nghiệp hóa DotA.

Ở Việt Nam, các giải đấu nhỏ lẻ tự phát được thay thế dần bằng các giải đấu Onlan lớn đã, đang và sắp diễn ra như VESC, WCG, AIG 3rd. Qua đó các game thủ DotA ý thức hơn về sự chuyên nghiệp và khát khao muốn trở thành những vận động viên eSport chuyên nghiệp. Từ tháng 10/2008 – 02/2009 tới đây, nhóm garena.esport.vn đã quyết tâm xây dựng hệ thống giải đấu Dota chuyên nghiệp toàn Việt Nam với tên gọi: PGT Series 08 – 09. PGT được chia thành 3 cấp độ gồm Sê-ri A, Sê-ri B và Sê-ri C. Sê-ri A dành cho 8 đội game hàng đầu; Sê-ri B dành cho 16 đội game hạng trung; và Sê-ri C dành cho tất cả các đội game còn lại tuyển chọn đội lên hạng thi đấu cho SeriA và Serie B. Giải sẽ phân thành nhiều mùa và có chế độ lên, xuống hạng dành cho từng cấp, tạo tính đua tranh quyết liệt. Với cơ chế thăng hạng, xuống hạng được phân tích kĩ lưỡng, mức phần thưởng hấp dẫn, các trận đấu được truyền hình trực tiếp qua GarenaTV cùng hàng loạt các hoạt động nhỏ đi kèm PGT Series sẽ là một đấu trường chất lượng cao thực sự cho các game thủ DotA trong nước. Tiến trình dự kiến của PGT Series:

- 25/10/2008 – 31/10/2008: Cho phép đăng kí thi đấu
- 05/11/2008 – 05/01/2009: Thi đấu lượt đi trên Garena
- 10/01/2009 – 28/02/2009: Thi đấu lượt về trên Garena

Lời kết

DotA đang hội tụ được những yếu tố để bùng nổ và trở thành một môn eSport số 1 nhưng để DotA có sự phát triển bền vững đòi hỏi sự phối hợp chặt chẽ và hoạt động có định hướng của Ice Frog, các nhà tổ chức giải, nhà tài trợ lớn và bản thân các game thủ.

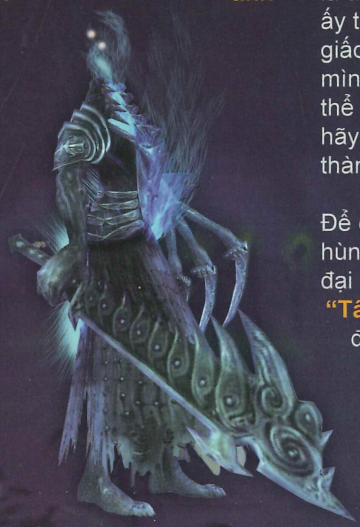
TRẦN HIỆP

Tầm Mộng Khai Sinh

Thiên Nộ Thần Phạt

Thế Giới Hoàn Mỹ Việt Nam (TGHM VN) sau khi ra mắt Đại chiến dịch Thiên Nộ Thần Phạt đã thu hút sự quan tâm của đông đảo quần hùng trong thiên hạ. Chỉ trong vài ngày, đã có vô số hào kiệt gia nhập đội quân Thiên Nộ Thần Phạt, tham gia Đại sự kiện "Tân thủ động lực", khai sinh Bạch Đế đại lục, giành được những thành tựu bất ngờ.

Để tiếp thêm nhiệt hỏa cho cuộc hành quân hừng hực khí thế của quần hùng, TGHM VN quyết định mở ra sự kiện: **khai mở máy chủ Tầm Mộng – mở rộng thêm miền đất hứa dành cho mọi anh hùng mĩ nữ vào ngày 10/10/2008.**



Thiên hạ nhân sinh, ai ai cũng mang trong mình một giấc mộng. Kẻ ôm hùng tâm tráng chí, nuôi giấc mộng trở thành bá vương thiên hạ, ngự đỉnh cao phong mà quan sát nhân gian. Cường giả Tu chân truy cầu thực lực, giấc mộng vĩnh hằng vẫn là vũ phá hư không, độ qua hết thảy mọi cảnh giới, trở thành tồn tại vô địch trong thiên địa. Anh hùng cái thế, mĩ nữ khuynh thành, phàm nhân tục thế, ai ai chẳng ôm mộng ảo.

Tầm Mộng đại lục được khai sinh, nội dung chính yếu cũng là để biến những giấc mộng ấy thành hiện thực. Truy tìm giấc mộng cho bản thân mình, những gì mà bạn chưa thể hoàn thành ở hiện thực, hãy để Thế Giới Hoàn Mỹ thành toàn!

Để cổ vũ cho những anh hùng mỹ nữ của Tầm Mộng đại lục và TGHM, sự kiện **"Tân Thủ Động Lực"** cũng đã được gia tăng giới hạn, mở ra cấp độ tương thưởng lên tới 80. **Bất cứ hào kiệt nào khi đạt đẳng cấp 80, sau khi lĩnh thưởng tu vi sẽ đại tiến, thoáng chốc đẳng cấp lên tới 85, bước gần hơn tới ngưỡng cửa Tiên Ma giai vị.** Quần hùng chẳng mấy chốc sẽ có đủ thực lực để thỏa chí anh hùng, tung hoành thiên hạ.

Trường Thi Tiên Ma

Tiên Ma cảnh giới vốn là ngưỡng cửa tu đạo mà bất cứ cao thủ nào trong TGHM đều ham muốn vượt qua. Tiên Ma lưỡng đạo vốn dĩ là hai trường phái Tu chân khác biệt, những trải nghiệm và lĩnh ngộ về võ học tu đạo cũng có những khác biệt rất lớn. Trong mắt cao thủ phàm nhân, Tiên Ma cao thủ là đỉnh cao vô thượng, là đẳng cấp vượt qua cực hạn của con người. Song khi bước vào cực đỉnh lưỡng đạo, cao thủ mới nhận ra con đường truy cầu đại thực lực giờ mới thật sự bắt đầu.

Trong Tiên Ma nhị giới, tồn tại hai huyền giới vô cùng kì dị, là hai Khiêu chiến phụ bản ẩn chứa vô vàn hung hiểm, là ngưỡng cửa cuối cùng cần vượt qua để đạt được giai vị đại thành: Chân Tiên – Ma Thánh, tiền đề cho Thiên Tôn bất diệt.

Tại Ma giới, huyền giới Ma Vực Đào Nguyên cảnh đẹp như tranh, là nơi từng được các Ma Tôn cái thế chọn làm nơi quy ẩn, an hưởng tiêu dao, lĩnh ngộ Luân Hồi. Song một biến cố kinh nhân đã bao phủ hắc ám tới địa danh này, Thượng cổ ma vật Nhân Diện Đào Hoa được trợ lực của đám phản đồ Ma đạo đã thoát khỏi phong ấn, tác hung hành ác. Cao thủ Ma đạo muốn đột phá giai vị, nhất thiết phải thám hiểm Ma Vực Đào Nguyên, hóa giải ác căn của Nhân Diện Đào Hoa.

Tân Hoàn Mỹ Thời Trang

Cùng với các tính năng mới được đưa vào, Chiến dịch lần này của Thiên Nộ Thần Phạt vẫn không hề bớt đi chất lãng mạng tiêu dao vốn có của TGHM. Bộ sưu tập Thời Trang Hoàn Mỹ hoàn toàn mới đã được ra mắt dành riêng cho những tiên tử của Thiên Thượng Nhân Gian.

Phục trang Pao Pao với màu sắc trẻ trung, thiết kế hiện đại với áo full bó sát và váy ngắn xếp tầng đem lại cho mỹ nữ một vẻ tươi tắn nghịch ngợm nhưng cũng vô cùng đáng yêu tú lệ. Bộ phục trang Lương Hà Vy Lộ với những nét xẻ tinh tế làm lộ rõ bờ vai gợi cảm của kiều nữ, với thiết kế bó thân cùng quần soóc ngắn, Lương Hà Vy Lộ càng tôn vinh vóc dáng thiên thần của những tiên tử khuynh thành, tạo một vẻ gợi cảm ôn nhu, hút hồn nam tử.

Sâu trong Thiên Giới, huyền cảnh Thiên Giới Luyện Ngục là tù ngục của Tiên nhân đặt ra giam giữ những tà vật hung linh vô cùng đáng sợ của TGHM. Luyện ngục âm u tà chướng, bên trong vô số cự đại quái vật, lại tàng trữ vô số Thượng cổ ác ma. Người xưa đồn đại,

phong ấn của Thiên Giới Luyện Ngục có sự can thiệp của chư Thần, nhờ thế mới có thể khống chế được đám tà vật đáng sợ đó. Tiên gia muốn nâng cao tu vi, đạt tới Chân Tiên chí cảnh thì đều phải trải qua khảo nghiệm thực lực tại luyện ngục này.

Hai Khiêu chiến huyền giới của Tiên Ma vốn ẩn chứa nhiều hung hiểm, hành trình khám phá vô cùng gian nan. Để cổ vũ cho quần hùng nâng cao thực lực, hoàn thành Tu chân giai vị, chiến dịch "Trường Thi Tiên Ma" đã được khai mở. Những hào kiệt tham gia khám phá huyền cảnh, chắc chắn sẽ gặp được vô số bất ngờ.

Trong hai huyền cảnh, sẽ xuất hiện Kì bí nhân vật của Tiên Ma nhị giới, quần hùng khi tham gia hoạt động chỉ cần nộp một lượng Ngân lượng nhất định, sau đó chấp nhận thách thức mà nhân vật này đặt ra. Sau khi hoàn thành, dựa trên thời gian khám phá huyền cảnh, số lượng quái vật tiêu diệt sẽ ảnh hưởng trực tiếp tới số điểm mà Tổ đội của hào kiệt giành được. Tùy theo từng cấp điểm, cao thủ sẽ được xếp vào ba dạng Huy chương: Kim – Ngân – Đồng. Thu thập đủ số Huy chương, quần hùng có thể đổi được 6 loại cực phẩm Phi Phong Tiên Ma nhị giới, hàm chứa uy lực vô biên, sở hữu rất nhiều thuộc tính đáng sợ. Phi Phong của **"Trường Thi Tiên Ma"** khi xuất thế hiển nhiên sẽ khiến thiên hạ náo nhiệt, trở thành trân bảo cực phẩm hiếm gặp, làm phong phú triệt để hệ thống trang bị hiện tại của TGHM.

Đặc biệt nhất, **Thượng cổ kì trân "Chí Tôn Phi Phong – Vô Song", cực phẩm Phi phong cấp 14, đỉnh đỉnh đại danh với 12 Thuộc tính hỗ trợ, hoàn thiện triệt để sức mạnh cường giả**: Sinh mệnh – Phòng thủ vật lý – Kháng ngũ hành – Giảm sát thương – Thời gian thi triển – Thời gian tấn công – Tốc độ di chuyển – Sinh, Linh, Thể, Mẫn lực sẽ là phần thưởng lớn nhất dành cho các Tiên Ma cao thủ. Kẻ đủ bản lĩnh sở hữu Vô Song Phi Phong trong thiên hạ hiển nhiên sẽ là cái thế cường giả, người người kính ngưỡng!

Con đường Tu chân vô cùng gian nan, trải qua vô số biến động thử thách, hào kiệt cuối cùng đã chạm tới được cực đỉnh Tiên Ma: Thiên Tôn chí cảnh. Song theo như Thần sử còn trích dẫn, Thiên Tôn cảnh giới vẫn còn chưa phải là đỉnh cao tuyệt đối, cường giả có thể tiếp tục tu luyện đến ngày Phong Thần, thông qua thực lực sẽ nhận được "Thần Duệ Chi Chứng" nhập vào Thần Giới, có được sức mạnh to lớn của thần, trở thành Thủ Hộ Thần trên Đại lục Hoàn Mỹ. Chư vị hào kiệt, liệu có ai chưa một lần mơ mộng mình sẽ trở thành Thần nhân giữa thế gian không?

Thế giới bóng đá mới

EA đã thổi một luồng gió mới vào Fifa 09, tạo sự hòa nhập của cuộc sống bóng đá ngoài đời thực với Fifa 09 sẽ khiến bạn rất háo hức. Ngay khi vào Fifa 09, game sẽ hỏi bạn về câu lạc bộ mà bạn yêu thích. Ở các phiên bản trước, phần hỏi này chỉ để giúp bạn khi đá mạng chọn luôn CLB này mà không phải mất thời gian tìm kiếm, còn Fifa 09 sẽ song hành với bạn trong suốt trò chơi. Khi bạn chơi online, luôn có 1 cửa sổ thông tin về đội bóng yêu thích, cập nhập liên tục về tình hình đội bóng, các thông tin mà bạn quan tâm thay vì phải tìm đọc trên mạng. Thậm chí, sẽ có cả bình luận diễn biến trận đấu, cập nhập tỉ số trận đấu về đội bóng này ngay trong lúc bạn đang chơi game.

Giao diện Menu của game giống như một giao diện Web 2.0, cung cấp các cửa sổ "Widgets" gồm các chỉ dẫn, thông tin về Fifa 09 giúp bạn khám phá và cập nhập mọi diễn biến của thế giới bóng đá ảo lẫn thực. Có tất cả 6 Widget và bạn có thể hiển thị 5 Widget cùng một lúc, bạn hoàn toàn có thể di chuyển chúng tùy theo ý thích của bạn. Đáng quan tâm trong số đó là Online Profile chứa thông tin chi tiết các chỉ số cá nhân lẫn thành tích của bạn, thậm chí là số thẻ vàng, thẻ đỏ); ngoài ra còn có Online Community cập nhật thông tin liên tục cho bạn biết về những diễn biến của các giải đấu Online trên EA Server, đang có bao nhiêu người online cùng tham gia với bạn và bạn hoàn toàn có thể so sánh các chỉ số của họ với bạn.

Thêm một yếu tố mới: Thay thế Interactive League của 2 phiên bản Fifa 07 và 08 là Adidas Live Season. Ngoài việc tham gia vào các giải đấu hàng đầu châu Âu như Premiership (Anh), Series A (Ý), Primera Liga (Tây Ban Nha), Bundesliga (Đức)... thi đấu theo lịch thi đấu giống hệt CLB ngoài đời, bạn sẽ cảm nhận được không khí khắc nghiệt của bóng đá chuyên nghiệp. Điển hình là không còn sự vô lý như cầu thủ của CLB ngoài đời đang bị chấn thương mà trong game bạn vẫn sử dụng cầu thủ đó thi đấu được, những bất ổn của đội bóng cũng được Adidas Live Season cập nhập liên tục, tình trạng chấn thương, phong độ của cầu thủ bằng những mũi tên thể hiện chỉ số như trong PES/Winning Eleven.

Nút thắt trận đấu

Hệ thống vật lý của Fifa 09 được cải tiến mạnh mẽ, dễ nhận thấy nhất đó là khả năng đặc biệt của mỗi cầu thủ và tính tương tác trong các pha va chạm giữa các cầu thủ trở nên rất thực. Khi 2 cầu thủ va vào nhau tranh cướp bóng, họ sẽ bị "trôi" theo quán tính và khả năng đoạt bóng sau đó dựa vào các chỉ số của cầu thủ như: chiều cao, cân nặng, tốc độ, sức bền, thăng bằng, khả năng tranh cướp... Thậm chí, trong những tình huống chạy người không bóng, cầu thủ

Một thế giới bóng đá thực trong Fifa Soccer sôi động đến từng phút giây thưởng ngoạn. Hệ thống vật lý tương tác cải thiện mạnh mẽ làm tăng tính đột biến của trận đấu. Fifa 09 Tuyệt đỉnh Fifa.

FIFA 09	
PHÁT HÀNH	EA
PHÁT TRIỂN	EA Sports
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	3/10/2008
ESRB	E (Everyone)
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH	P4 2.4 GHz RAM 512 MB VGA 128MB NVIDIA 6600/ ATI 9800Pro (hỗ trợ Shader Model 2.0 trở lên) HDD 6GB Windows XP/Vista

vẫn có thể bị ngã hay chơi với do va chạm với cầu thủ đối phương. Chính vì hệ thống vật lý mới này, mà các siêu sao như Drogba, Ibrahimovic, C.Ronaldo, Fernando Torres... đã trở thành những "quái vật" thực sự. Mặc sức hậu vệ tì đè, cố gắng tranh cướp, xoạc bóng, các cầu thủ này vẫn có thể tránh né dễ dàng, đè lại được 1, 2 hậu vệ trước mặt, rồi mở những pha tăng tốc bất ngờ để vượt qua. Điều này tuy đem lại cảm giác phấn khích cho các game thủ thích sử dụng lối đá kỹ thuật nhưng thực sự lại gây ức chế, bất lực cho các hậu vệ đối phương.

Nhưng đó chỉ là diễn biến những phút đầu của trận đấu. Các siêu sao đã không thể có những bước chạy mạnh mẽ suốt trận như những người không phổi. Nếu bạn thường xuyên vắt kiệt sức các tiền đạo thì khoảng từ phút 70 – 75 của trận đấu, họ chỉ còn lững thững đi bộ trên sân, bước chạy tỏ rõ sự mệt mỏi, cú sút không còn uy lực như những phút đầu trận. Điểm nút của mỗi trận đấu là đây, chỉ cần 1 vài sự thay đổi người mang tính chiến thuật vào những thời điểm nhạy cảm là có thể tạo ra đột biến. Do vậy bạn sẽ phải có sự tính toán rất kỹ lưỡng trong việc phân phối sức lực cầu thủ trên sân. Bạn phải là một huấn luyện viên "cáo già" thực sự, lên kế hoạch tác chiến trước trận đấu, có khả năng đọc trận đấu để điều chỉnh thế trận trên sân có lợi cho mình. Thực hiện được điều này, EA đã khiến Fifa 09 trở nên hay và rất khó lường, mỗi trận đấu là một thử thách thực sự cho người chơi.

"Chuột" tung hoành sân cỏ

Liệu bạn có thể hình dung chỉ với các thao tác nhấn chuột và di chuột trên màn hình là có thể hoàn toàn làm chủ cầu trường được không? Đây chính là khâu đột phá nhất của những kỹ sư của EA. Họ đã tạo nên sự kết hợp tài tình giữa các thao tác đặc trưng của dòng game FPS và RTS vào dòng game thể thao này. Với một con chuột, bạn có thể tích hợp được các thao tác cơ bản của Fifa. Khi bạn tấn công, nhấn chuột trái để chuyền bóng và di chuột trỏ vào cầu thủ mà bạn cần chuyền tới; nếu giữ lâu chuột trái một chút sẽ hiện lên thanh lực để bạn chuyền bổng. Còn chọc khe khá dễ, nhấn chuột trái và chỉ vào khoảng trống phía trước mặt cầu thủ cần chọc khe. Nếu có một con chuột xịn, bạn sẽ khám phá được nhiều nút tích hợp hơn cho các tình huống phòng ngự và các nút hỗ trợ. Những chú chuột... sẽ thêm sự lựa chọn cho bạn bên cạnh các loại tay Gamepad.

Đồ họa đẹp – Âm thanh sống động

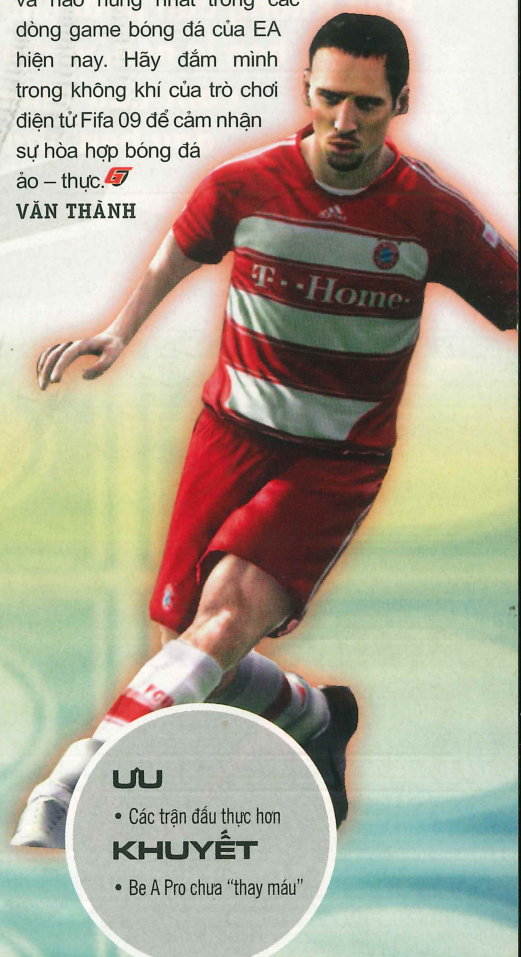
Tuyệt, "ngầu" và thực quá! Bạn sẽ thốt lên ngay khi tận mắt chiêm ngưỡng đồ họa sống động, chân thực tới từng chi tiết Fifa 09 đem lại. Gương mặt, vóc dáng, động tác của mỗi cầu thủ đều giống hệt ngoài đời. Những sợi tóc xoăn lơ thơ bay trước gió của C.Ronaldo, Fernando Torres hay vết sẹo ở cổ của Tevez được thể hiện tinh tế, rõ nét. Hiệu ứng cỏ 3D đã được tạo ra, khiến sân thi đấu trở nên mượt mà, sáng sủa hơn rất nhiều. Điều này làm cho bạn chơi lâu mà không có cảm giác bị mỏi mắt. Các sân vận động cũng được chăm chút kỹ lưỡng, nếu bạn thi đấu trên các sân vận động hẻo lánh Div Euro Style, bạn sẽ gặp những đám đông ngồi sát đường pitch, những khán đài tương đối cũ kĩ. Trái lại, khi hành quân tới Noucam hay Bay Arena, bạn sẽ sống trong không khí bùng nổ của những đấu trường hiện đại bậc nhất thế giới.

Phần bình luận của game có thêm John Motson với 2 bình luận viên kỳ cựu là Martin Tyler, Andy Gray quen thuộc đảm nhận. Như thường lệ, họ đã làm rất tốt phần việc của mình, góp phần không nhỏ vào việc tạo ra không khí bóng đá thực sự cho mỗi trận đấu. Bạn cũng có thể điều chỉnh 1 trong 7 kiểu camera tùy chọn sao cho giống với việc xem một trận bóng đá thực thụ một cách dễ dàng.

Lời kết

Có thể nói Fifa 09 là phiên bản hấp dẫn và hào hứng nhất trong các dòng game bóng đá của EA hiện nay. Hãy đắm mình trong không khí của trò chơi điện tử Fifa 09 để cảm nhận sự hòa hợp bóng đá ảo – thực.

VĂN THÀNH



ƯU
- Các trận đấu thực hơn

KHUYẾT
- Be A Pro chưa "thay máu"

BROTHERS IN ARMS

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

HELL'S HIGHWAY

ĐỊA NGỤC LỘ

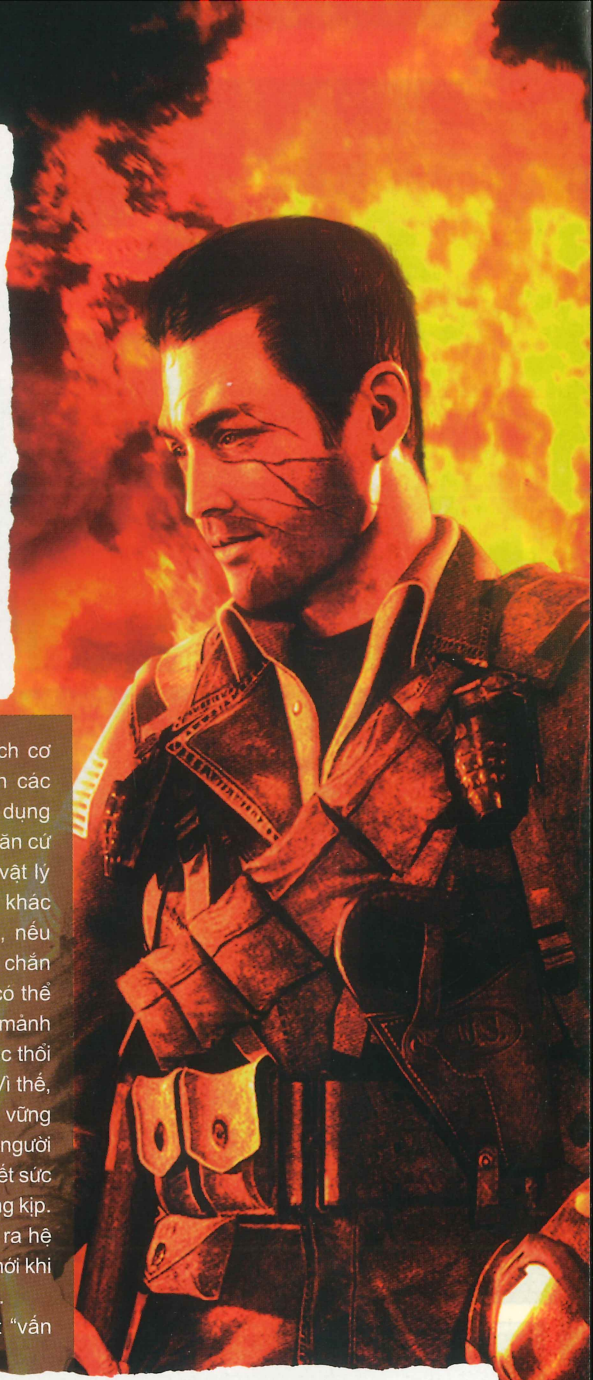
Bạn không cần phải chơi qua 2 phiên bản trước để nắm nội dung nhưng tốt hơn là nên, vì điều đó sẽ giúp bạn thấy được sự trưởng thành về tình cảm của những người lính qua từng năm tháng sát cánh chiến đấu bên nhau trong Brothers in Arms: Hell's Highway.

Hai phiên bản đầu (Road to Hill 30 và Earned In Blood) trong dòng Brothers in Arms mang đến một lối chơi hoàn toàn khác biệt so với các tựa game cùng thể loại: chỉ huy nhóm và tham gia chiến đấu từ góc nhìn người thứ nhất. Trong thời gian phát triển, Brothers in Arms: Hell's Highway (BiAHH) từng hé lộ một vài thay đổi quan trọng ở cách điều khiển nhóm và hệ thống thu hút đối thủ (suppression). Mọi thứ trở nên thực tế hơn, đặc biệt là lối dẫn truyện và âm thanh qua bàn tay nhào nặn của Gearbox Software.

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Gearbox
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	9/10/2008
ESRB	Mature
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU P4 3GHz, RAM 1GB, VGA 1286MB NVIDIA 6800/ATI X1600 (hỗ trợ Shader 3.0), HDD 8GB, Windows XP SP3/Vista SP1, 2 DVD

Giống nội dung 2 phiên bản trước, BiAHH tiếp tục câu chuyện về những người lính thuộc biệt đội lính dù 101st Airborne. Trong cuộc chơi mới, bạn lại theo chân trung sĩ Matt Baker và nhóm lính tham gia chiến dịch Market Garden, chứng kiến chiến tranh làm thay đổi tính cách của họ cùng các đoạn phim đầy tình đồng đội.

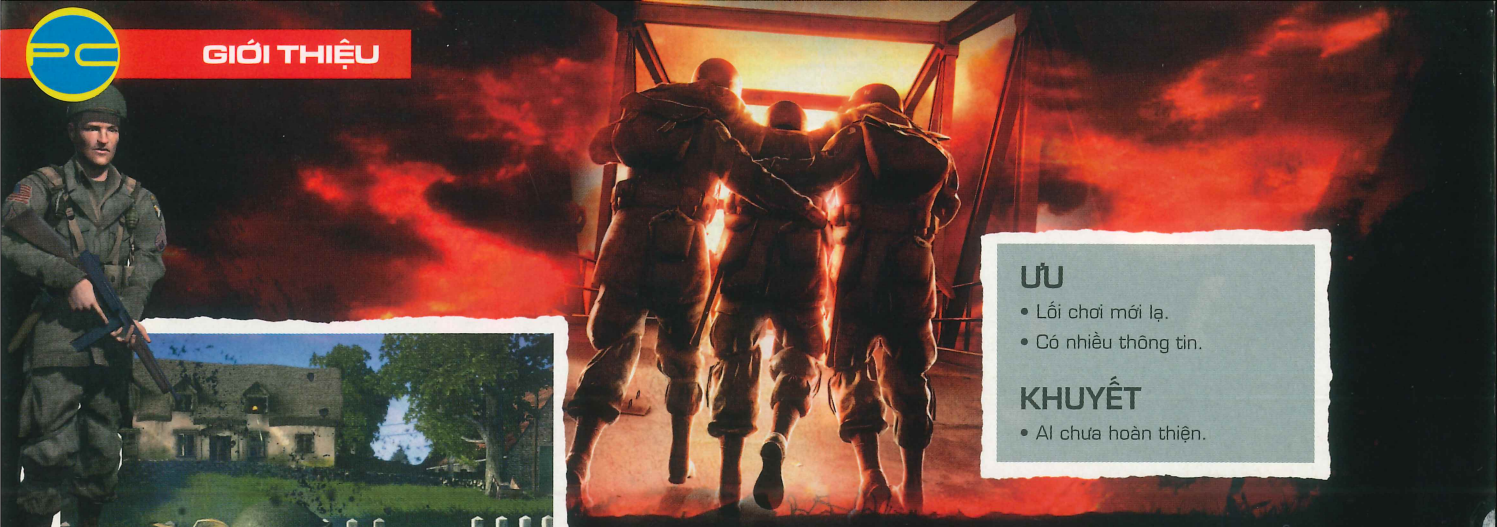


Nhiều lần Baker suy nghĩ về sự hi sinh anh dũng của những người đã ngã xuống để hoàn thành sứ mệnh được giao, và sự thay đổi tư tưởng khiến cho những hành động liều chết trên chiến trường có nét chuyển biến, có chút gì đó tính toán chiến lược để tất cả được an toàn.

Với một trò chơi FPS đậm tính chiến thuật nhóm như BiAHH, những người mới có thể sẽ phạm vào sai lầm chết người là cứ tiến lên và cố gắng hạ mọi mục tiêu xuất hiện trong tầm bắn, thay vì phải tận dụng các vật chắn và tìm cách hạ đối phương một cách an toàn. Trong phiên bản mới, vật chắn được bổ sung khả năng "bắt dính" giống trong Rainbow Six: Vegas hay Gears of War và nhân vật có thể tì sát vào vật chắn để thực hiện thao tác ngắm bắn từ các tư thế khác nhau. Lối đánh cơ bản trong game là cho một toán quân mồi bắn dữ dội về phía đối phương để gây sự chú ý (suppressing fire), đồng thời chỉ huy các toán quân khác nhanh chóng đi đường vòng để đánh thọc sườn hoặc đánh úp. Tất nhiên, lối đánh này đòi hỏi người chơi hành động quyết đoán, nhanh lẹ trước khi toán quân mồi "đội mũ lên súng". Người chơi cũng có thể quan sát biểu tượng trên đầu đối phương để biết chúng đang tấn công, nạp đạn hoặc tập trung bắn chặn sau vật chắn. Thường thì khi biểu tượng này chuyển từ màu đỏ sang xám là thời khắc an toàn nhất mà người chơi có thể có. Điều này có vẻ như làm cho trò chơi dễ dàng hơn một chút và tạo nên thói quen "tìm điểm xám" lặp đi lặp lại, dù người chơi chiến đấu ở trong một nhà máy hoặc tham gia một trận đánh lớn trên diện rộng.

Chìa khóa mang đến thành công trên chiến trường là khả năng kiểm soát và vận dụng các điểm mạnh, yếu của mỗi loại quân vì ngoài nhóm biệt kích cơ động, Baker cũng có thể điều khiển các nhóm quân có sức chiến đấu cao sử dụng bazooka hoặc súng máy, xe tăng... Căn cứ theo địa hình rải quân và thuộc tính vật lý của vật chắn, sẽ có những kiểu chơi khác nhau đáp ứng một mục đích. Ví dụ, nếu thấy đối phương ẩn nấp sau các vật chắn như thùng gỗ, hàng rào, người chơi có thể ra lệnh đập tan vật chắn ra thành từng mảnh bằng những loạt MG-42 dồn dập, hoặc thổi bay tất cả chỉ với một phát bazooka. Vì thế, đôi khi các vật chắn tưởng chừng rất vững chắc lại trở thành những cái bẫy chết người vô cùng bất ngờ khiến người chơi dù hết sức chú tâm nhưng không thể nào phản ứng kịp. Nếu chú ý quan sát, các fan dễ nhận ra hệ thống chỉ huy bằng tay có các cử chỉ mới khi điều khiển các nhóm quân khác nhau.

AI của đồng đội thường có chút "vấn



ƯU
- Lối chơi mới lạ.
- Có nhiều thông tin.

KHUYẾT
- AI chưa hoàn thiện.

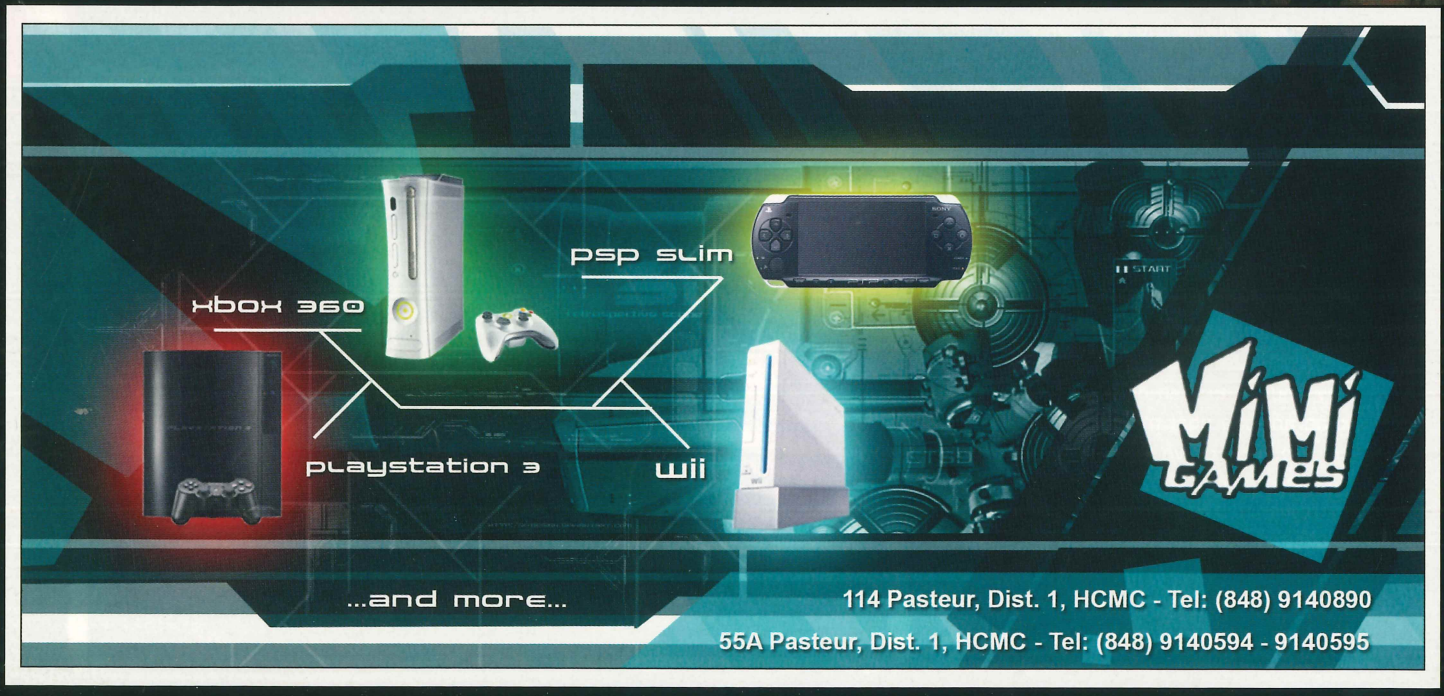
đề": họ vượt qua vật chắn và tiến tới đối mặt trực diện với đối phương thay vì nấp sau vật chắn theo lệnh chỉ huy, hoặc chạy thẳng người trước họng súng đối phương thay vì phải chạy cúi qua các vật chắn để tăng tính an toàn. Đây là một lỗi đã được phản ánh từ các phiên bản trước nhưng đến nay vẫn còn tồn tại. Bạn sẽ phải hết sức cẩn thận khi điều khiển những toán quân không theo ý muốn như thế này nếu không đành lòng nhìn họ bị đối phương diệt gọn. AI của đối thủ máy cũng không khá hơn, đôi lúc việc bắn head-shot trở nên quá dễ dàng vì những hành động dư thừa của chúng. Thỉnh thoảng, để vượt qua những đoạn chơi khó, người chơi sẽ phải tiến lên phía trước một mình như một trinh sát dò đường. Kiểu chơi này nghe ra có vẻ phi thực tế, nhưng đó là giải pháp duy nhất để bảo đảm an toàn cho đồng đội.

Phần chơi multiplayer hỗ trợ 20 người chia làm 2 phe tham chiến với những nội dung quen thuộc như kéo/hạ cờ. Điểm nhấn của trò chơi là mỗi thành viên sẽ đảm nhận những vai trò khác nhau, cùng phối hợp theo nhóm để tạo ra những trận đánh sôi động và có tính chiến thuật cao. Thật khó dòi hỏi nhiều ở một trò chơi vốn đặt nặng nội dung chơi đơn như BiAHH.

Các vụ nổ và những hiệu ứng khói lửa có liên quan khá ấn tượng (ví dụ như cảnh bắn 1 quả rocket làm nổ tung ụ súng máy) kèm theo các đoạn phim cutscenes và hình ảnh chụp trong cuộc chiến càng khiến BiAHH giống như một bộ phim tư liệu hơn là trò chơi điện tử - đặc điểm truyền thống của dòng Brothers in Arms. Theo đó, để cảm nhận hết vẻ trung thực mà game mang đến, người chơi cần trang bị một card đồ họa mạnh. Trong game, da phần các đoạn đối thoại đều ổn, trừ một ít cảnh sử dụng ngôn từ nặng trong lúc nguy hiểm chực chờ. Phần lồng tiếng và âm thanh mô tả bom rơi đạn nổ thì dư sức bổ sung tương xứng cho phần hình.

Dù tốn đến ba năm thai nghén sau 2 phiên bản ra lò ào ạt (chỉ cách nhau nửa năm), BiAHH vẫn hợp thời, hấp dẫn hơn với phong cách chơi chiến thuật nhóm riêng biệt, khai thác sâu nội dung, dòi hỏi người chơi phải vận dụng cách đánh chiến thuật. BiAHH mang đến một cơn gió FPS mới và cung cấp nhiều thông tin về các sự kiện lịch sử.

LÝ DUONG



ĐỐI MẶT HIỂM NGUY

CRYSIS WARHEAD

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Thời gian chơi Crysis Warhead không quá dài nếu như người chơi từng chinh phục thành công Crysis, có thể do Crysis mang đến các công cụ cơ bản còn Crysis Warhead thì tạo ra cơ hội để sử dụng chúng thuần thục hơn.

Crysis là một trong các tựa game nhận được rất nhiều ý kiến đánh giá. Một số game thủ hâm mộ tính hấp dẫn từ những pha đấu súng không ngừng nghỉ cùng nét đồ họa tuyệt đỉnh. Một số khác chỉ ca ngợi ý tưởng độc đáo về chiếc áo giáp Nanosuit, cho rằng các yếu tố còn lại thì bình thường như bao trò chơi FPS khác ra đời trong vài năm gần đây. Cũng có một bộ phận ngậm ngùi vì game yêu cầu phần cứng khá cao. Sức mạnh công nghệ CryEngine 2 của CryTek lại được "thử lửa" một lần nữa qua cuộc phiêu lưu mới, dù rằng về cơ bản phương pháp chơi của bản mở rộng độc lập Crysis Warhead không mấy thay đổi so với tiền nhiệm Crysis. Người chơi tiếp tục tung hoành trong một môi trường rộng lớn, phức tạp và đầy nguy hiểm với các tính năng siêu nhiên như tàng hình, hứng chịu sát thương... mà chiếc áo giáp đặc biệt Nanosuit mang lại.

Đẹp, thử thách, sáng tạo, ấn tượng và rất giống với Crysis, Crysis Warhead là một trong số ít các bản mở rộng không đòi hỏi người chơi phải biết đến nội dung của phiên bản gốc, dù rằng điều đó sẽ khiến người chơi

CRYSIS WARHEAD	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	Crytek
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	12/09/2008)
ESRB	Mature
CẤU HÌNH	P4 2,8 GHz; RAM 1 GB; VGA 256 MB NVIDIA 6800GT/ATI 9800Pro; HDD 12 GB; Windows XP/Vista; 2 DVD.
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	BMC Gigabyte GA-EP45-DQ6; BXL AMD Phenom 9950 Quad-Core (2,6 GHz); RAM 2GB; 2 card đồ họa ATI Radeon HD 4870X2 (CrossfireX).

cảm thấy trong diễn biến cốt truyện có cái gì đó "lơ mơ" không thể nào hiểu được (không cần thiết để hiểu, nó chỉ gợi ý để bạn chơi Crysis). Ở phiên bản mới, người chơi sẽ vào vai "Psycho" Sykes, nhân vật thay thế Nomad của Crysis, tìm cách vượt qua vòng kiểm soát của quân đội KPA để thu thập thông tin về chủng tộc quái vật ngoài hành tinh – được cho là nguyên nhân khiến băng giá bao trùm một nửa hòn đảo nhiệt đới. Trong phiên bản gốc, Sykes thể hiện vai trò NPC bí ẩn. Xét về khía cạnh cá nhân, Sykes có nhiều chuyển biến tâm lý hơn Nomad.

Thực tế, Crysis Warhead là một phiên bản mở rộng độc lập, tốt hơn cả Crysis và là một cơ hội hiếm có cho những ai bỏ lỡ phiên bản gốc. Hơn nữa, ngoài cơ chế đồ họa tốt nhất chưa có trò chơi nào thể hiện được, Crysis Warhead còn có nhiều giá trị khác như âm thanh chất lượng cao, lối dẫn cốt truyện, lồng tiếng... Nếu lần đầu tiên bước vào thế giới rộng lớn của Crysis Warhead, bạn sẽ ngỡ ngàng trước sự kết hợp tuyệt vời giữa bãi biển và các vách núi dựng đứng, cùng các thung lũng rậm rạp. Đó là một bối cảnh lý tưởng để sử dụng các tính năng đặc biệt của chiếc áo giáp Nanosuit để qua mặt hoặc đánh lén các tên lính KPA.

Sự cộng hưởng cách bố trí các điểm nóng nhiệm vụ được đặt khá lắt léo, cách xây dựng môi trường cùng bản chất FPS của Crysis Warhead có vẻ như không khuyến khích người chơi áp dụng các phương thức để "im lặng lần mò", mà phải thể hiện bằng những pha đấu súng hoành tráng, dữ dội. Do hầu hết các tình huống có thể dùng nhiều chiến thuật tấn công khác nhau (dù cứ phải đấu súng) nên Crysis Warhead tái sử dụng các loại vũ khí thông dụng trong Crysis như súng bán tự động, súng ngắn cùng các loại hạng nặng như phóng lựu, phóng tên lửa (một số có "tên tuổi" là AY69 Micro, FGL40 Automatic hay PAX – một loại vũ khí tối mật) phù hợp với từng phương thức chiến thuật mà người chơi áp dụng, cùng các kiểu lắp đặt ống ngắm, ống giảm thanh quen thuộc. Bên cạnh đó, nhân vật chính còn điều khiển được nhiều phương tiện di chuyển như xe jeep, xe tăng có trang bị hỏa lực cực mạnh khi làm nhiệm vụ. Ví dụ, bạn có thể vừa lái một chiếc xe jeep băng xuyên ngang một trạm gác của bộ binh, vừa dùng súng máy gắn trên xe "dọn dẹp" những kẻ cản trở rất thuận lợi vì tính di động cao. Trong trường hợp cần thiết, người chơi còn có thể đổi sang vị trí ngắm bắn thích hợp để tăng cường độ chính xác.

Trí thông minh nhân tạo AI của đối thủ máy được cải thiện đáng kể. Đám quân

NKA tấn công bài bản hơn, sử dụng các chiến thuật cầm chân và tấn công tầm xa, sử dụng các vật chắn để tránh đạn chứ không chịu đứng im làm bia nữa. Còn bọn quái vật thì không còn bộ dạng yếu ớt trước kia, thay vào đó là một ít tinh khôn, biết ẩn nấp và ra đòn thật sự hiểm ác, quyết liệt triệt hạ mục tiêu. Không những thế, sức chịu đựng của đối thủ máy có vẻ như cũng gia tăng, dai hơn, trừ khi người chơi thực hiện được những phát bắn head-shot điệu nghệ, phần nào khẳng định thế mạnh FPS của một tựa game bắn súng.

Có vẻ như trong phiên bản này, Crytek chú tâm hơn vào việc thực hiện chuyển động của nhân vật thích ứng với môi trường xung quanh, vì thế các cảnh game diễn ra khá hoàn chỉnh và thể hiện sức mạnh của engine đồ họa CryEngine 2. Trước đây, Crytek từng hứa hẹn họ sẽ cải tiến đồ họa Crysis Warhead, hạ thấp yêu cầu cấu hình PC sao cho nhiều người có thể chơi được tựa game kế thừa danh hiệu "sát phần cứng máy tính". Và giờ? Có thể những hiệu ứng long trời đất lở từ các vụ nổ sẽ không "sát" chiếc PC thân yêu nhưng vẫn tạo cho bạn cảm giác lo lắng sự "yếu đuối" của PC có làm mất hứng thú của mình hay không?

Nội dung phần chơi đơn của Crysis Wars gói gọn trong khoảng 5-7 giờ ở độ khó trung bình, thiết lập các độ khó cao hơn cũng không mang lại động lực để chơi lại nhiều – theo xu hướng chung chơi qua một lần rồi ngưng của các trò chơi bắn súng. Chiến trường chơi mạng trực tuyến có thể giúp bạn kéo dài cảm hứng với một phần chơi hoàn toàn mới Crysis Wars, phát triển dựa trên nền tảng của kiểu chơi Instant Action kết hợp một số yếu tố của kiểu chơi Power Struggle (chủ yếu là đánh chiếm cứ điểm hoặc công phá sào huyệt đối phương). Tuy nhiên, Crysis Wars lại đòi hỏi yêu cầu phần cứng cao hơn mục chơi đơn rất nhiều.

Tóm lại, Crysis Warhead là một tựa game hấp dẫn, đáng đồng tiền mà dân mê FPS nên thử (nếu cấu hình máy tính đủ đáp ứng). Không có tay súng nào tồi, chỉ có các tay súng chưa chơi Crysis Warhead. Tin tôi đi, bạn chỉ có thể tiếc nuối vì game ngắn quá.

HOÀNG KIM

Ưu
- Đồ họa tuyệt đỉnh
- Đấu súng hoành tráng, bắn phá dữ dội

Khuyết
- Thời gian chơi đơn ngắn.

Ghi chú

Một số dòng card đồ họa dưới mức tối thiểu (theo Crytek):
NVIDIA: 7100 - 7200 - 7300 - 7500 series, 7600GS, 8300GS, 8400GS, 8500GT; **ATI:** X1300, X1550.

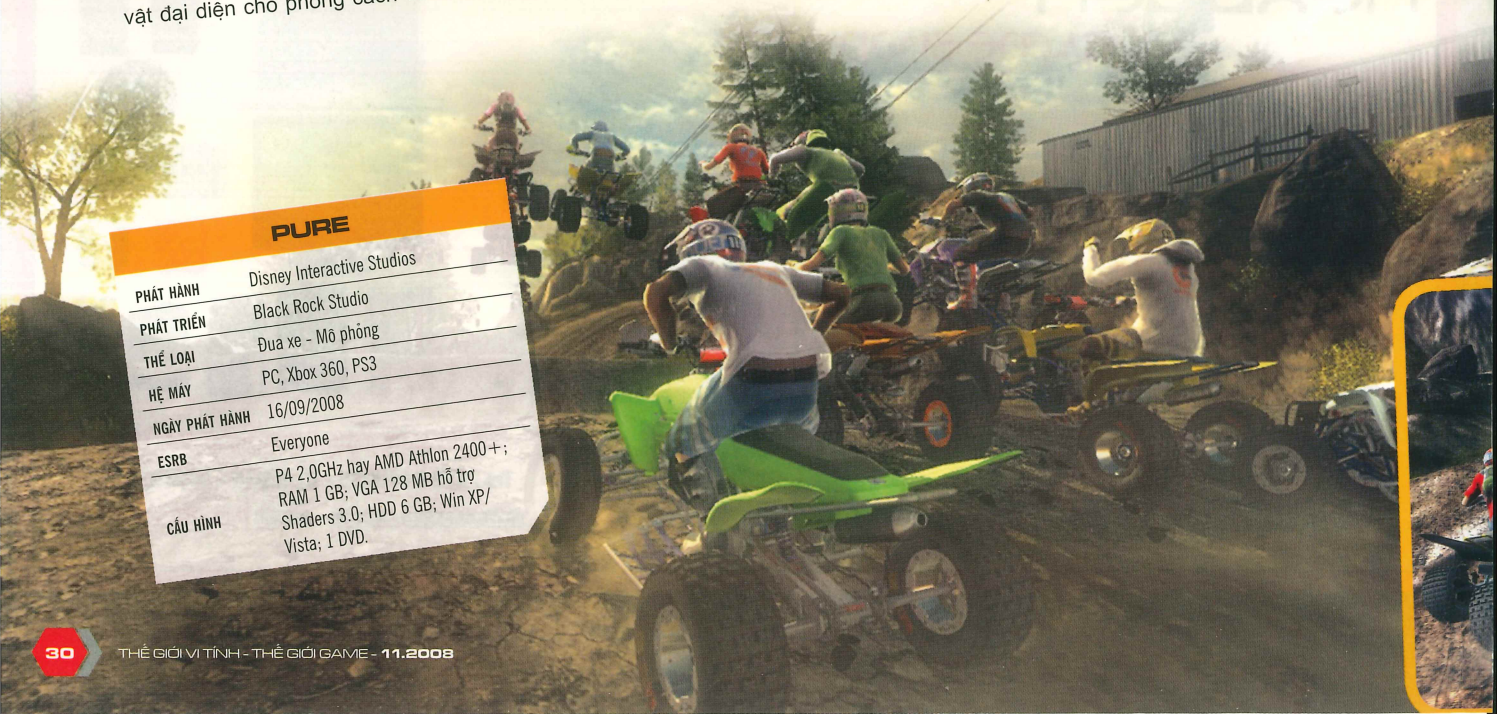
ĐUA XE MẠO HIỂM

PURE

Ngoài thành công của xê-ri MotoGP nổi tiếng, hãng Black Rock còn cho ra đời một tựa game mới mang tên Pure với phong cách chơi biểu diễn mạo hiểm hoàn toàn mới lạ. Hiện Pure đang được cộng đồng game thủ đón nhận nồng nhiệt, nhất là những fan yêu thích tốc độ và các pha hành động cảm giác mạnh.

Lối chơi cuốn hút

Thoát ra khỏi khuôn khổ của trường đua ngột ngạt, Pure đưa bạn đến những đường đua hấp dẫn hơn nhiều với địa hình đồi núi và sông nước hiểm trở. Tuy nhiên, do cách chơi có phần hơi phức tạp nên bạn sẽ trải qua một màn huấn luyện 4 kỹ năng cơ bản nhất bao gồm: đua (race), lấy đà (preload), biểu diễn tuyệt kỹ (pull a trick) và tăng tốc (boost). Đây là điều kiện tối thiểu để bạn có thể gia nhập World Tour – sự kiện đua chính trong game. Nhưng hãy khoan! Vì việc cần làm kế tiếp là chọn một lớp nhân vật đại diện cho phong cách và cá tính của bạn. Có tổng cộng 6 nhân vật với ngoại hình và màu sắc trang phục khác nhau, tuy không nhiều nhưng cũng đủ thỏa mãn mắt nhìn của người chơi. Phương tiện chính trong Pure là ATV, một dạng xe đặc biệt thường thấy trong các vòng đua địa hình và điều tuyệt vời ở đây là bạn có thể tùy biến "tận răng" chiếc xe của mình từ những phụ tùng phổ biến như khung xe, thắng, lốc máy, lốp xe v.v... đến những chi tiết nhỏ nhặt nhất như hộp đạn, phuộc nhún, bàn đạp... Mỗi bộ phận cung cấp các chỉ số khác nhau liên quan đến đặc tính của xe nên hãy lựa chọn cẩn thận. Tuy nhiên, bạn vẫn có thể nhanh chóng tạo cho mình một chiếc ATV bằng cách kích hoạt



PURE	
PHÁT HÀNH	Disney Interactive Studios
PHÁT TRIỂN	Black Rock Studio
THỂ LOẠI	Đua xe - Mô phỏng
HỆ MÁY	PC, Xbox 360, PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	16/09/2008
ESRB	Everyone
CẤU HÌNH	P4 2,0GHz hay AMD Athlon 2400+; RAM 1 GB; VGA 128 MB hỗ trợ Shaders 3.0; HDD 6 GB; Win XP/ Vista; 1 DVD.

chế độ hỗ trợ Quick Build Free Style và game sẽ tự động thực hiện các công đoạn cần thiết. Sau khi có đủ "người và ngựa", bạn đã sẵn sàng tham gia những vòng đua kỳ thú đang chờ đợi phía trước.

Các vòng đua trong Pure được chia làm nhiều "class" khác nhau, mỗi class chứa đựng vài sự kiện nhỏ cùng một lượng điểm nhất định. Hoàn thành class với số điểm tương ứng, bạn sẽ mở khóa class tiếp theo, đồng thời giành được những phụ kiện nâng cấp nhằm gia tăng sức mạnh cũng như độ "ngầu" cho chiếc xe. Bạn có thể tạo ra nhiều ATV phù hợp với thể loại của màn đua gồm Sprint, Race và FreeStyle. Nếu Race và Sprint đòi hỏi bạn phải cán đích đầu tiên thì FreeStyle chính là chế độ mà Pure tỏa sáng rực rỡ nhất. Trong quá trình đua, sẽ không ít lần bạn tăng tốc để vượt qua đoạn dốc thẳng đứng và trong lúc tung mình vào không trung, bạn phải thực hiện một số tuyệt kỹ (tricks) nhằm thể hiện đẳng cấp của mình. Sử dụng các phím mũi tên kết hợp với các phím số 1,2,3, bạn có thể khiến nhân vật của mình trồng chuối ngược, nhào lộn hay thậm chí những pha mạo hiểm chết người như buông tay lái, nhoài người ra phía đuôi xe, bay tự do trong phút chốc rồi lại đáp xuống yên xe an toàn. Sau khi tiếp đất thành công, một lượng nitros sẽ được cộng dồn vào thanh trạng thái góc dưới màn hình cho phép tạo ra những pha bứt phá ngoạn mục. Nếu tiết kiệm nitros, bạn sẽ có cơ hội thi triển những kỹ thuật cấp độ cao hơn và đạt được nhiều điểm hơn để hoàn tất class sớm. Tuy nhiên, game cũng đề ra một số luật lệ để ràng buộc người chơi, chẳng hạn bạn được khuyến cáo không nên sử dụng một trick nào đó nhiều lần vì phương châm của game là luôn đổi mới và phá cách. Nếu cố tình lặp lại thì lượng điểm bạn nhận được sẽ rất ít hoặc hoàn toàn không có gì. Phần thưởng cho một trong ba vị trí đầu là sự thay đổi thứ tự trong bảng xếp hạng tổng quát và vài thẻ ưu đãi rất có giá trị.

Đối với một game thiên về kỹ năng điều khiển như Pure thì gamepad tỏ ra có lợi thế hơn nhiều so với sử dụng bàn phím. Thật vậy! Khi dùng gamepad bạn có thể dễ dàng chuyển đổi giữa các bước thực hiện tuyệt kỹ trong khi bàn phím bố trí các nút ở vị trí rất dễ ấn nhầm. Hơn thế nữa bàn phím gây cho bạn cảm giác tê tay khi phải liên tục thực hiện các thao tác phức tạp trong thời gian dài. Thời lượng chơi của Pure cũng không nhiều khi bạn có thể hoàn tất chế độ World Tour chỉ trong vòng 12 đến 18 tiếng. Do đó không ít người chơi sẽ cảm thấy hụt hẫng khi thấy chưa thật "đã" với các pha mạo hiểm tốc độ cao nhưng may mắn thay vẫn còn chế độ chơi mạng khá hấp dẫn. Tương tự như phần chơi đơn, game hỗ trợ tối đa 16 người chơi trong một màn đua, trong trường hợp không đủ số lượng, Pure sẽ tự động thêm vào các tay đua do AI quản lý để đem đến cho bạn những trận so tài "máu lửa" nhất. Gay cấn nhưng cũng không kém phần vui nhộn khi những người chơi khác tiếp đất thất bại, cả người và xe bị kéo lê hàng chục mét hay bắn tung lên trời mỗi người mỗi ngả. Một cảm giác rất ... Pure!

Hình ảm ấn tượng

Yếu tố ngoại cảnh trong Pure được xây dựng cực kỳ đẹp mắt. Có gần 12 khu vực rải đều qua các chặng đua, từ phi trường Ocotillo Wells nổi tiếng cho đến hòn đảo nhiệt đới Kosa Phi tại Thái Lan, tất cả đều được tái hiện một cách sống động và chi tiết. Khi đang thả mình trên không trung, bạn có thể phóng tầm mắt ra xa để ngắm những đồi núi hùng vĩ trùng điệp, những cánh buồm trắng lững lờ "trôi" trên mặt nước xanh trong. Khi đi trong rừng, nắng vàng xuyên qua những tán lá

cây hắt xuống mặt đất tạo nên một khung cảnh hoàn hảo. Mặt khác, do bạn có thể tùy biến gần như hầu hết các bộ phận nên những chiếc xe ATV có độ chi tiết đáng kinh ngạc, một điểm cộng nữa là game có hỗ trợ bạn sơn phụ tùng xe theo ý thích và bạn được phép tinh chỉnh cả những mẫu decal, logo của nhà tài trợ.

Màn hình tải game (loading screen) hiển thị hình nhân vật và chiếc xe của bạn khá độc đáo, menu được bài trí với những nét vẽ trừu tượng rất nghệ thuật. Hiệu ứng làm mờ cảnh vật (blur motion) cũng được thể hiện khá tốt góp phần làm tăng giá trị của một game đua xe. Tuy đồ họa của Pure không thuộc hàng "khủng bố" nhưng phiên bản trên PC có thời gian tải game chậm hơn nhiều so với hệ máy console nhưng khi tải xong, game chạy khá mượt và hoàn toàn không xảy ra hiện tượng khựng hình dù ở thiết lập cấu hình cao nhất.

Âm thanh của Pure cũng thuộc loại tốt, tiếng động cơ gầm rú khá chân thực. Chi tiết đến nỗi bạn có thể nghe thấy tiếng sỏi và đất đá bắn tung tóe về phía mình. Khi qua mặt được một đối thủ hay bị chơi xấu, bạn sẽ nghe nhân vật của mình nói những câu thoại rất vui nhộn. Nhạc nền lấy chất rock làm chủ đạo đủ khiến không khí của đường đua sôi động hẳn lên. Có điều các đoạn tip hướng dẫn người chơi đầu mỗi màn được đọc đi đọc lại hơi nhàm và khâu lồng tiếng chỉ đạt mức trung bình mà thôi.

Tranh tài cùng các anh tài mạo hiểm

Với cách chơi đơn giản, vui nhộn cùng một nền tảng đồ họa xuất sắc, Pure xứng đáng giành được vinh quang cho tên tuổi còn khá mới mẻ của mình. Nếu bạn yêu thích các pha biểu diễn xe đầy tốc độ và mạo hiểm mà lại không dám tham gia môn thể thao này ngoài đời thực do ngại "trầy da tróc vẩy" thì Pure là nơi bạn có thể mặc sức thi thố tài năng mà không phải lo lắng bất cứ chuyện gì. Một tựa game hiếm hoi thuộc thể loại này có thể đạt được một thành công đáng kể như thế, các game thủ yêu cảm giác mạnh sao có thể bỏ qua chứ.

KIM PHUỢNG

Ưu:
- Ngoại cảnh tuyệt đẹp.
- Vui nhộn và cuốn hút.
- Độ xe hấp dẫn.
- Những pha tuyệt kỹ bất mất.

Khuyết:
- Tải game chậm.
- Phần chơi đơn ngắn.

Biểu diễn trên Xbox 360

Chiếc môtô địa hình ATV (All-Terran Vehicle) có lẽ khá xa lạ với người Việt Nam chúng ta. Về cơ bản, ATV vẫn được gọi là xe môtô nhưng lại có đến 4 bánh xe to kềnh càng, tương tự như xe hơi đường trường. Nhờ thiết kế "lai tạp" như vậy, dòng xe ATV thừa hưởng được sự vững vàng, mạnh mẽ của ôtô, cũng như khả năng linh hoạt, nhanh nhẹn của môtô. Tuy trước khi tham gia, game yêu cầu bạn lựa chọn 1 trong 6 tay đua có sẵn làm nhân vật đại diện cho mình nhưng việc lựa chọn này chỉ mang tính "hình thức" là chủ yếu, vì từng nhân vật, cho dù đều có tiểu sử rất khác nhau, nhưng chẳng khác biệt tí gì về kỹ năng đua xe cả.

Phần quan trọng nhất của trò chơi, đương nhiên chính là các cuộc đua. Ngay trong phần luyện tập ngắn mở đầu, bạn sẽ nhận ra phong cách đua xe của Pure rất đơn giản, mang đậm tính Arcade nên chẳng có chút khó khăn nào khi bạn có thể ngay lập tức nhảy lên chiếc ATV của mình mà phóng như bay hay vào cua... ngọt như mía lùi. Tuy nhiên, điểm nhấn trong lối chơi của Pure không nằm trong việc lái xe, mà chính là những màn tung người lên cao ở các đoạn dốc, rồi thi triển đủ thứ tuyệt chiêu nhảy nhót, nhào lộn, làm xiếc khi cả người và xe vẫn còn ở tít trên không trung. Trên Xbox 360, các tuyệt chiêu biểu diễn trong game thật sự rất đa dạng, phong phú, và việc thực hiện cũng rất đơn giản. Khi đua xe đến các đoạn dốc, việc đầu tiên bạn cần làm là kéo cần analog ngược xuống, sau đó đẩy nhanh lên trên, tạo đà cho chiếc xe bay lên thật cao. Lúc đã ở trên không, bạn chỉ cần bấm một trong ba phím A, B, Y kết hợp với các hướng bằng Analog, nhân vật sẽ tự thực hiện những tuyệt chiêu tương ứng. Cũng theo trình tự trên, A dành cho các tuyệt chiêu cơ bản, đơn giản nhất, sau đó là B rồi đến Y là những tuyệt chiêu cao cấp, phức tạp và dài hơn, đòi hỏi phải phóng xe lên rất cao mới có đủ thời gian thực hiện.

Để thực hiện các tuyệt chiêu này, bạn sẽ phải tốn "nguyên liệu" là thanh Boost tăng tốc dưới góc phải màn hình. Thanh này có được khi bạn thực hiện thành công các tuyệt chiêu cấp thấp, dần dần sẽ tích lũy đủ để thực hiện các tuyệt chiêu cấp cao hơn. Nói một cách dễ hiểu, đầu cuộc đua bạn chỉ có thể thi triển các chiêu nút A, thực hiện thành công, thanh Boost đầy dần lên sẽ "mở" thêm các chiêu nút B, rồi sau đó mới thêm nút Y. Cao hơn nữa là các tuyệt chiêu cực kỳ cao cấp, đòi hỏi kết hợp thêm 2 nút RB và LB.

Tuy nhiên, chức năng chính của thanh Boost, đúng như tên gọi, vẫn là khả năng tăng tốc. Cách thức hoạt động của nó tương tự như trong loạt game Burnout, khi được tích lũy dần lên, bạn được quyền thoải mái "đốt" nó (bằng nút X) bất cứ lúc nào để giúp tay đua tăng tốc độ lên cực nhanh. Đương nhiên, thanh Boost bị "đốt" bớt cũng đồng nghĩa với khả năng thực hiện các tuyệt chiêu bị giảm xuống. Đặc điểm này của game sẽ luôn khiến bạn phải biết cân nhắc, kết hợp nhuần nhuyễn khi nào nên biểu diễn, khi nào nên tăng tốc để có thể trở thành người chiến thắng chặng đua.

NGỌC CHÂU

THỤC SƠN KỲ HIỆP

ĐIỂM SÁNG CỦA LÀNG GAME ONLINE

Dù sinh sau đẻ muộn so với các đàn anh trong làng game online. Nhưng với thể loại game 3D tiên hiệp đầu tiên tại Việt Nam, cùng hệ thống gameplay dễ chơi, Thục Sơn Kỳ Hiệp đã tạo được một vị trí đặc biệt cho riêng cho mình cùng sự đón nhận nồng nhiệt của hàng ngàn game thủ gần xa.

Gameplay của Thục Sơn không những dễ chơi mà còn có nhiều điểm đặc biệt cực kỳ hấp dẫn với hệ thống vũ khí (Pháp Bảo) có thể tinh luyện, dung hợp và khảm nạm. Game thủ sẽ có một cảm giác thích thú, say mê và tự tin thể hiện tài nghệ của mình trong Thục Sơn với những vũ khí thật khủng do chính tay mình tinh chế. Bên cạnh đó game thủ sẽ làm cho các đồng đạo của mình thật "choáng" khi nhân vật của mình được cưỡi trên những con thú nổi bật, sắc sảo và sáng chói sau khi chúng được khảm nạm (nâng cấp).

Không dừng lại ở đó, sức mạnh của nhân vật còn được hỗ trợ bởi một kỹ năng sống chưa từng có, đó là chế tạo Ma Thạch, đây là kỹ năng sống yêu cầu kết hợp cả hai kỹ năng Phân Giải và Đào Khoáng để mang lại giá trị cao nhất cho những viên ma thạch, nguyên liệu "đập" vào vũ khí để tăng cao sức mạnh của chúng.

Ngoài ra, hoạt động "đi hang " - chinh phục cấm địa của Thục Sơn Kỳ Hiệp cũng mang lại nhiều điều mới lạ hấp dẫn, làm cho game thủ như đang khám phá phim trinh thám đầy hồi hộp và gây cấn. Với thiết lập không hiển hiển thị full map và đặc biệt không kích hoạt tiện ích tọa độ cho nhiệm vụ Cấm Địa, game thủ sẽ có cơ hội phát huy cao nhất khả năng tư duy, sáng tạo khi phải tự tìm đường, tự định hướng trong một bản đồ rộng lớn, ngoằn ngoèo như mê cung.

Thục Sơn Kỳ Hiệp không chỉ là nơi game thủ thể hiện đẳng cấp "pro" mà còn là nơi gặp gỡ, giao lưu, kết bạn giữa các đồng đạo gần xa qua những party đội, nhóm trong game, để cùng nhau tăng cao sức mạnh nhân vật của mình. Đến với Thục Sơn không đơn giản là chơi game mà còn là xây dựng mối quan hệ bạn bè, anh em trên khắp mọi miền đất nước hợp lại với nhau.

Thục Sơn không chỉ hấp dẫn với gameplay, với các tính năng đặc biệt, mà còn có những event online liên tục với những phần thưởng giá trị "thật " như mở đầu với event "đăng ký là có thưởng", "chơi ngay trúng ngay" hay sắp tới đây là 50.000.000 tiền mặt cho 5 pháp bảo "khủng" đầu tiên ... và còn rất rất nhiều event mới lạ với phần thưởng giá trị đang chờ các game thủ tại Thánh địa của Thục Sơn Kỳ Hiệp. Hãy cập nhật thông tin tại thucson.livevn.com

RHIANNON

Curse of the Four Branches

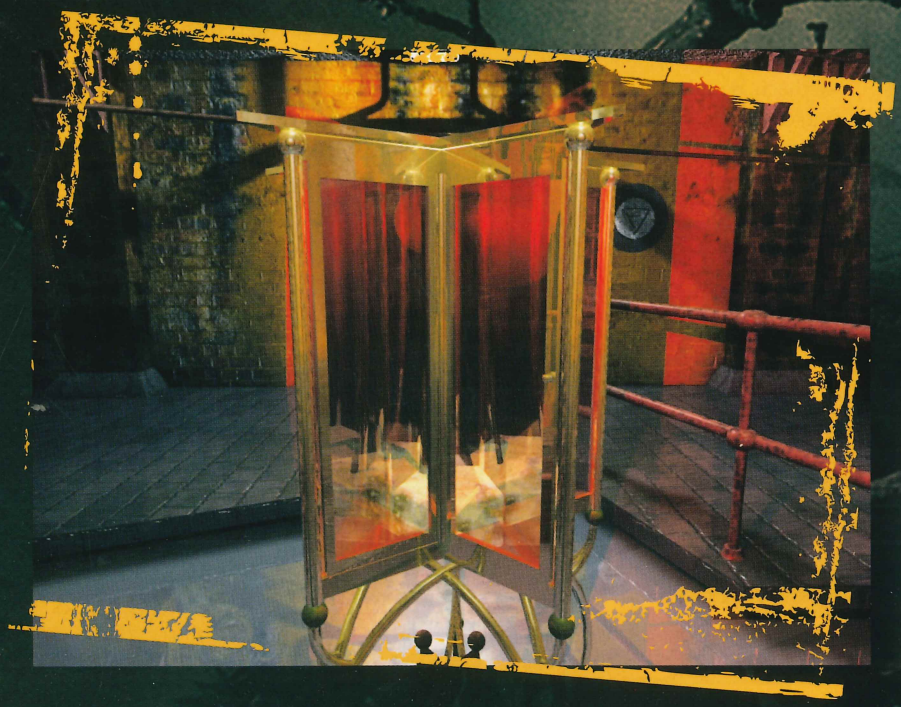
Lời nguyền bốn đời

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Một loạt các tiếng động và ảo ảnh kỳ lạ xuất hiện ở trang trại Ty Pryderi khiến một gia đình hoảng sợ từ bỏ ngôi nhà mới. Họ mời bạn đến trông nhà giúp, và rồi mọi chuyện kỳ lạ cũng đến với bạn, nỗi ám ảnh từ lời nguyền trả thù...

Ngôi nhà bí hiểm bị ma ám là đề tài cổ điển đối với thể loại game phiêu lưu. Thoạt đầu, người chơi sẽ cảm thấy quen thuộc và thậm chí thoải mái, nhưng mọi thứ sẽ trở nên kì lạ và rợn người khi đi vào sâu hơn theo kiểu của thể loại kinh dị. Rhiannon: Curse of the Four Branches (CotFB), sản phẩm đầu tiên từ nhà phát triển độc lập Arberth Studios, là một tân binh trong cách chơi "ngôi nhà ma ám".

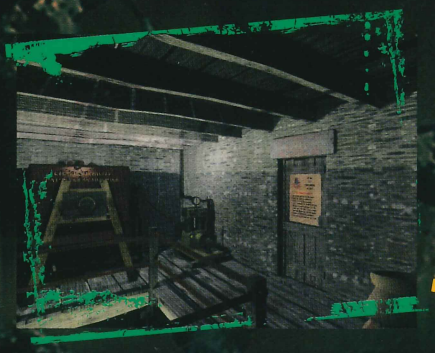
Mở đầu game, nhân vật chính Chris đi đến một vùng nông thôn (ở xứ Wales) để trông coi trang trại Ty Pryderi, nơi vừa được cặp vợ chồng Jen và Malcolm Sullivan mua lại không lâu. Bởi cô con gái Rhiannon có vẻ không thích nghi với ngôi nhà mới này nên vợ chồng nhà Sullivan quyết định mang cô bé đi xa một thời gian, do đó họ mời Chris đến trông nhà giúp. Trước khi đi, Jen và Malcolm đã để lại những ghi chú rõ ràng hướng dẫn Chris cách tìm chìa khóa nhà, cách mở điện, hệ thống chống trộm, cho mèo ăn và ngay cả việc cho gỗ vào lò sưởi. Nhưng qua tìm hiểu, Chris biết rằng Jen và Malcolm chưa nói rõ cho cô biết mọi thứ. Trước đó, vấn đề của Rhiannon với ngôi nhà Ty Pryderi là do cô bé nghe được những lời đe dọa bên tai, đồng thời có một truyền thuyết ở xứ Wales đề cập đến mối quan hệ giữa hai cái tên Rhiannon và Pryderi. Và rắc rối khi chính Chris cũng nghe được những âm thanh này...



Game mở đầu bằng những nhiệm vụ sử dụng đồ đạc để giải đố đơn giản nhưng càng vào sâu các bài toán sẽ càng phức tạp và khó hơn rất nhiều. Bài toán âm nhạc và bài toán dịch thuật là những ví dụ điển hình cho cuộc chơi ở đầu game. Manh mối đến từ nhiều dạng khác nhau vì người chơi có thể di chuyển khá nhiều nơi trong game, nhưng thường thì các điểm đến cần thiết sẽ ở gần nơi bạn đứng

RHIANNON: CURSE OF THE FOUR BRANCHES			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Got Game Entertainment		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	PIII 1GHz
Arberth Studios		RAM	512 MB
THỂ LOẠI			
Phiêu lưu		VGA	32MB
NGÀY PHÁT HÀNH	30/9/2008		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	5GB
ESRB	Teen	OS	Windows Me/2000/XP/Vista

hiện tại hoặc được gợi ý một cách rõ ràng. Nếu như lang thang mãi mà vẫn không biết làm gì tiếp theo, thì bạn nên quay về những địa điểm đầu tiên để xem xét lại các manh mối. Tuy nhiên, các câu đố khó của game về sau sẽ rất khó chịu khi không hé lộ cho người chơi biết hướng giải quyết của mình là đúng hoặc sai. Thêm vào đó, hàng loạt các hành động và manh mối mà nhà phát triển tạo ra lại phong phú quá mức, đôi lúc người chơi bị mất phương hướng.



CotFB diễn ra dưới góc nhìn người thứ nhất với cảnh nền được dựng hình 3D sẵn. Từ những giây phút đầu tiên của game, rất nhiều ngoại cảnh và nội cảnh được mở ra để người chơi có thể thỏa thích khám phá. Hầu hết các cảnh được dựng rất đa dạng và chi tiết. Khoảng sân trống ở trang trại vương vãi các hòn đá, khúc cây, những quả táo chín nẫu và kết hợp lá vàng rơi, phù hợp với thời gian tháng 10 – thời điểm mùa thu mà các tình tiết trong game đang diễn ra. Kế đến là sự mượt mà từ những hành động nước chảy trong các cảnh nền của game. Ngoại trừ các bóng ma ra, trong game sẽ không có bóng dáng của bất cứ nhân vật nào khác, đồng nghĩa với sẽ không có ai trực tiếp hỗ trợ Chris.

Ngoài phần thông tin cơ bản thường xuyên được cung cấp bởi các đoạn đối thoại, người chơi còn có thể tìm thêm nhiều thông tin khác từ email, mẩu tin nhắn, nhật kí và một số đồ dùng linh tinh khác nằm quanh nhà. Những nội dung của các văn bản này được thể hiện rất tự nhiên và đáng tin, dù chúng thuộc kiểu văn bản thương mại hay những lời văn hết sức trẻ con trong nhật kí của Rhiannon. Kỹ năng quan sát và nghiên cứu của nhà sản xuất còn thể hiện trong phong cách và nội dung của các tài liệu trong game về tự nhiên, huyền thoại, giúp việc đọc các văn bản này trở nên thú vị hơn rất nhiều.

Âm thanh của gió, nước và tiếng quạ kêu sẽ tạo dựng nên bầu không khí của những cảnh ngoài trời. Đôi lúc, tiếng thì thầm "Rhiannon, Rhiannon" hòa vào tiếng gió, tạo cảm giác rất ghê rợn. Một vài âm thanh bất ngờ làm người chơi giật mình như tiếng mèo kêu, ngựa hí... ngay trong không gian tĩnh lặng. Giao diện điều khiển của game tạo cảm giác dễ chịu dù có một ít khuyết điểm. Trong phần lớn các cảnh, góc nhìn thứ nhất chỉ cho phép bạn xoay 90 độ chứ không thể nhìn lên xuống. Ngoài ra, các cảnh được chuyển tiếp với nhau rất mượt nên nhiều lúc bạn sẽ không có cảm giác là mình di chuyển từ nhiều cảnh nhỏ qua lại với nhau. Các điểm nóng quan trọng trong game được nhận dạng bằng biểu tượng bàn tay để lấy hoặc xem xét, và bạn cũng có bộ đồ nghề chuyên nghiệp để làm những việc này, chẳng hạn chiếc kính lúp thân thuộc giúp quan sát những chi tiết nhỏ.

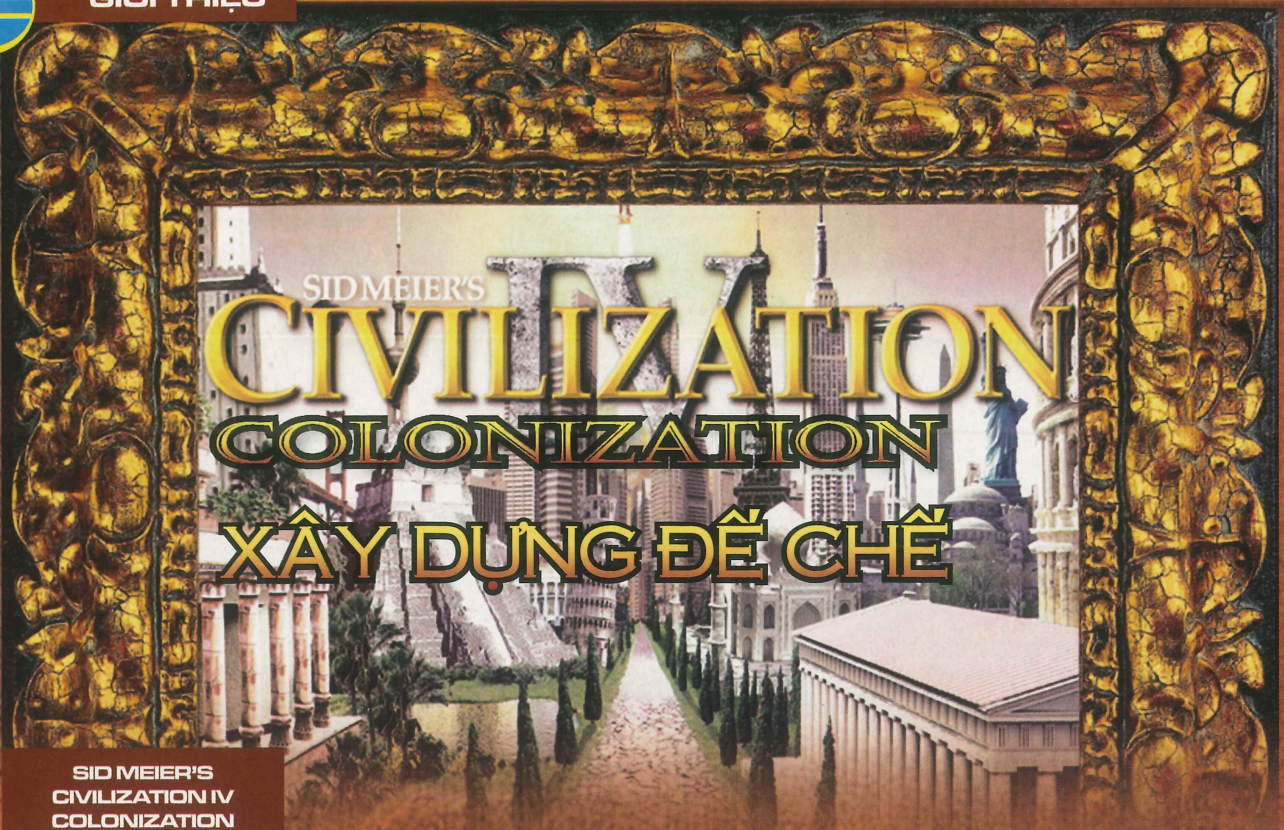
Nhìn chung, phải thừa nhận sự hấp dẫn, lôi cuốn từ cốt truyện của Rhiannon: Curse of the Four Branches và những điều lý thú học được qua các câu đố mà game đem đến. Dịch chuyển những câu chuyện cổ xưa của thần thoại Welsh vào thế giới hiện đại, CotFB có nội dung hấp dẫn, phần lồng tiếng chân thật, thuyết phục, tiếp đến là sự kết hợp từ hai mảng đồ họa và âm thanh khiến bạn dắm chìm trong không khí rờn rợn và cuối cùng là những câu đố chồng chất, lôi kéo người chơi tiếp tục khám phá.

ƯU:
- Thông tin ngập tràn.
- Các câu đố có tính thách thức cao.

KHUYẾT:
- Giao diện điều khiển còn bị hạn chế.

Tuy không có sự hiện diện, trao đổi đối mặt của các nhân vật như các game phiêu lưu cùng loại khác mà thay bằng các tài liệu, tin nhắn, nhưng nhà phát triển đã thể hiện một cách thành công. Dù mang dáng vẻ kinh dị nhưng do không có những cảnh máu me, bạo lực nên game phù hợp với nhiều người hơn, đặc biệt đối với các game thủ trẻ tuổi.

KHUONG TUYET



XÂY DỰNG ĐẾ CHẾ

SID MEIER'S CIVILIZATION IV COLONIZATION	
PHÁT HÀNH	2K Games
PHÁT TRIỂN	Firaxia Games
THỂ LOẠI	Chiến thuật theo lượt
NGÀY PHÁT HÀNH	22/09/08
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1.2 GHz RAM 256 MB VGA 64 MB HDD 1.7 GB Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 1.8 GHz RAM 512 MB VGA 128 MB

Những bước khởi đầu

Như chúng ta đều biết, Civilization IV là thể loại trò chơi chiến lược lớn, được xây dựng quy mô, với nội dung là xây dựng một đế chế trải rộng trên mọi thời đại của xã hội loài người. Nhưng trong Civilization IV: Colonization (C4C) thì khác, phiên bản này mở ra cho người chơi những thử thách khi bạn tìm ra một thành phố trong một thế giới mới, phát triển nó thành một thuộc địa có hiệu quả kinh tế cao. Sau đó, tiến lên thành một quốc gia bằng việc tuyên bố độc lập và đánh bại đối thủ. Nhưng bạn cũng không cần quá lo lắng về "đại sự quốc gia", bởi game cho phép đưa ra nhiều thử nghiệm khác nhau trong việc xây dựng đế chế. Trong quá trình xây dựng, chắc chắn bạn sẽ hoàn chỉnh chiến lược của mình, tìm được những cách mới làm cho thuộc địa trở nên hùng mạnh hơn.

Bạn có thể là hậu duệ của đế chế Hà Lan, Anh, Pháp hoặc Tây Ban Nha... Ngay khi bắt đầu trò chơi, bạn có thể chọn một trong 8 nhà cầm quyền để lãnh đạo thuộc địa của mình. Mỗi nhà cầm quyền sẽ có những đặc điểm khác nhau, tạo cho mỗi nền văn minh những sức mạnh riêng, như Hà Lan mang lại lợi ích về thương mại, trong khi đó, Tây Ban Nha lại làm tăng thêm sức mạnh về quân đội... Dĩ nhiên, khi mạnh về yếu tố này thì yếu tố khác sẽ bị yếu đi, bạn phải khéo léo lựa chọn và bù đắp những phần yếu của đế chế. Sau khi lựa chọn, bạn sẽ được trao quyền điều khiển một con thuyền nhỏ chở một nhóm người và được thả xuống giữa đại dương. Thẳng tiến về phía Tây!

Hòa bình - lựa chọn sáng suốt

Khi đã cập bến, người chơi còn phải đối mặt với một quyết định quan trọng khác: Xây dựng thành phố đầu tiên của mình ở đâu? Bởi các tài nguyên, nguồn khoáng sản đều rất quan trọng đối với sự sinh tồn và thịnh vượng của bạn. Cần phải cân nhắc thận trọng trước khi bắt tay xây dựng. Khu vực dễ dàng phát triển dân cư thì gặp khó khăn trong phòng thủ, nơi địa hình phù hợp phòng thủ thì lại rất khó phát triển thành phố... Quá nhiều chuyện khiến bạn phải đau đầu! Khi vừa bắt đầu, bạn sẽ gửi đi một số lính do thám để khảo sát và lập bản đồ thế giới. Đáng chú ý nhất là những vùng đất đồ nát, những lăng tẩm xưa đều có thể chứa kho báu đáng kể, nhưng khai thác quá đà có thể sẽ gây nên sự phẫn nộ cho dân địa phương đấy nhé!

Việc bạn nên làm là thăm hỏi những ngôi làng của người bản xứ, chúng không hề nguy hiểm mà còn rất hữu ích cho quá trình xây dựng. Kinh nghiệm, vàng là những thứ bạn sẽ khai thác từ những bộ lạc này. Bên cạnh đó, trưởng làng còn "hé lộ" những món hàng mà bộ tộc của ông ta thường chú trọng và những chuyên môn đặc thù của làng. Nếu tinh ý, hãy để một người trong nhóm của mình sống chung với những người bản xứ, bạn sẽ khai thác được rất nhiều thông tin có lợi cho nền kinh tế của bạn. Đó là một trong nhiều lí do khẳng định: Việc gây chiến chống lại người bản xứ là lựa chọn hoàn toàn... không sáng suốt.

Xây dựng nền kinh tế

Sau khi những "viên gạch cơ bản" đã đặt xuống, bạn sẽ bắt đầu gầy dựng kinh tế cho thuộc địa . Tạo ra và gia công hàng hoá là mối quan tâm hàng đầu trong C4C. Game đưa ra 3 chiến lược cơ bản của hàng hoá mà thuộc địa của bạn phải tạo ra: nguồn tài nguyên để phát triển và củng cố thành phố (thực phẩm, gỗ, quặng, dụng cụ, súng); nguyên liệu thô làm nền tảng cho thương mại (lông thú, cây thuốc lá, dường, bông sợi) và những hàng hoá xuất khẩu cho thị trường châu Âu (áo choàng, xì gà, rượu rum, vải sợi). Tất cả những gì

Một lần nữa, Sid Meier lại cho người chơi những trải nghiệm hoàn toàn mới trong dòng game chiến thuật Civilization. Bên cạnh đó, game cũng đòi hỏi bạn phải tập hợp những kinh nghiệm tích lũy được từ những phiên bản trước để có thể "đổ bộ" vào Civilization IV: Colonization.

bạn sản xuất được trong thành phố đều phục thuộc vào việc phân công lao động cho người dân. Trên màn hình về thành phố, bạn có thể dễ dàng di chuyển người dân đến những vùng khai thác của thành phố để thu hoạch những nguyên liệu thô hoặc đặt họ vào các toà nhà lớn để chọn hàng hoá. Giao diện của toàn cảnh khởi đầu khá bận rộn, nhưng sau khi làm quen thì bạn sẽ cảm thấy thoải mái và dễ dàng điều khiển.

Khi bạn thiết lập một vài khu định cư và đưa vào hoạt động, việc kết nối các khu vực đó lại với nhau vô cùng cần thiết. Cho dù bạn có hay không vận chuyển nguyên liệu thô từ những thành phố khô cằn tách biệt đến các cảng biển sầm uất, phong phú; hay chuyển những thiết bị vào trong đất liền cho các công trình xây dựng, bạn sẽ cần xây dựng những đoàn tàu chở hàng. Ngay khi cấp độ sản xuất của bạn tăng lên, bạn sẽ muốn thâm nhập vào danh mục của nhà cầm quyền để giúp cho việc tự động hoá thương mại và hợp lý hoá sản xuất. Bạn có thể có hoặc là không chú trọng vào việc sản xuất những nguyên liệu chắc chắn và xác định rõ những loại hàng hoá mà thành phố dùng để xuất - nhập khẩu. Tìm ra mô hình vận chuyển tốt nhất là một thử thách mang tính khuyến khích, đòi hỏi những chiến lược vừa vi mô vừa vĩ mô.

Để tự động hoá dòng chảy của thực phẩm trong khu vực thuộc địa của mình, bạn cần thiết lập được hệ thống xuất - nhập khẩu thích hợp, sau đó chỉ định một đoàn tàu chuyên vận chuyển cho tuyến đường thương mại đó. Khi thành lập một mạng lưới thương mại mạnh và nhìn thấy nó hoạt động trơn tru quả thật là một sự thoả mãn lớn cho bất kỳ game thủ nào. Và chỉ có dòng game Colonization mới có khả năng khiến bạn cảm thấy tự hào về những chiến thắng trước những nguy nan.

Một nền kinh tế chỉ mạnh khi có một đội ngũ công nhân vững chắc, và việc quản lý họ là một cơ hội cho bạn thực hiện chiến lược chọn lọc. Không giống như những trò chơi khác của Civilization, bạn không phải chủ động xây dựng hầu hết các đơn vị của mình. Bên cạnh những hệ thống mang tính công trình như tàu chở hàng hay súng đại bác, thì yếu tố duy nhất khiến cho thuộc địa của bạn sản sinh ra công nhân là nguồn lương thực dồi dào. Như thế, bạn có thể dựa vào châu Âu về việc cung cấp lực lượng lao động, hay thông qua việc nhập cư tự do, tìm kiếm các chuyên gia.

Lời kết

Có thể xem Civilization IV: Colonization là tác phẩm tuyệt vời, mang lại cho bạn những trải nghiệm hoàn toàn mới về quá trình hình thành các đế chế trong lịch sử. Bên cạnh đó, hình ảnh trau chuốt, những khung cảnh tuyệt vời khiến cho những vùng đất này luôn sống động và phồn vinh. Sự pha trộn của âm nhạc người Mỹ bản xứ và người châu Âu đã tạo nên âm điệu tuyệt vời. Ấn tượng nhất của game chính là các lần thao tác quân sự, có khi người chơi phải tiêu tốn cả ngày trời để chuẩn bị cho cuộc tổng tấn công. Mặc dù đòi hỏi cao và tốn nhiều thời gian, nhưng C4C là một trò chơi tuyệt vời, phù hợp với bất kỳ game thủ yêu thích thể loại chiến thuật hay cả những người đam mê lịch sử.

TRUNG NGHĨA

ƯU

- Tạo cảm giác thú vị cho quá trình sản xuất và buôn bán hàng hoá.
- Bạn sẽ hiểu ra những khả năng mới mang tính chiến lược trong mỗi lần chơi.
- Phần nhạc nền sôi động.

KHUYẾT

- Phạm vi tập trung hạn hẹp khiến cho mỗi vòng chơi đều có cảm giác quen thuộc.
- Mặt giao nhau giữa hai con đường thương mại khó sử dụng.

BATMAN NGƯỜI DƠI TRONG THẾ GIỚI VUÔNG

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

LEGO: BATMAN - THE VIDEO GAME			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Warner Bros. Interactive			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	PIII 1GHz
Traveller's Tales		RAM	256 MB
THỂ LOẠI		VGA	128 MB hỗ trợ Share Pixel 2.0
Hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH	23/09/2008		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	4.5 GB
ESRB	Everyone	OS	Windows XP / Vista

Bối cảnh gay cấn

Hẳn bạn cũng như nhiều người sẽ nghĩ rằng LB gắn bó mật thiết với diễn biến trong siêu phẩm điện ảnh The Dark Knight. Thế nhưng cốt truyện của LB mới hoàn toàn và không hề dựa trên bất cứ cuốn truyện hoặc bộ phim nào. Theo đó, thành phố Gotham vốn hoang tàn và đầy rẫy tội ác nay lại một phen khiếp vía khi một cuộc vượt ngục quy mô lớn vừa mới diễn ra tại nhà ngục Arkham, nơi giam giữ những tội phạm khét tiếng đồng thời là kẻ thù không đội trời chung của Người Dơi. Chúng tiếp tục gieo rắc cái ác khắp nơi và Người Dơi cùng cộng sự của mình là Robin lại lên đường trừ gian diệt bạo. Một điểm độc đáo là cốt truyện của game sẽ được truyền tải thông qua những đoạn phim cắt cảnh khá sinh động và vui nhộn.

Đơn giản nhưng hấp dẫn

Nhìn chung lối chơi của LB không khác với những tựa game Lego trước là mấy, thậm chí có phần đơn giản hơn. Bạn sẽ điều khiển Batman và Robin trong hình dạng những khối lego đầy màu sắc, chạy quanh các ngóc ngách của thành phố, hạ gục bọn tội phạm đồng thời giải các câu đố nhằm kiếm được vật dụng hỗ trợ hữu ích. Đối thủ của bạn vẫn là những cái tên quen thuộc như tên hề Joker, nữ bá tước Poison Ivy… Tuy nhiên có một số nhân vật chính diện như Miêu nữ đã được đổi vai trở thành đối thủ của Batman. Phần lớn thời gian bạn sẽ sử dụng vũ lực để dàn xếp mọi vấn đề nên game có phần hơi đơn điệu, nếu chẳng may bạn "die" thì cũng không sao vì bạn chỉ mất đi vài coin – đơn vị tiền tệ trong game – và lại được hồi sinh ngay tại vị trí đó. Ngoài ra bạn có thể chuyển đổi linh hoạt giữa Batman và Robin tùy theo bối cảnh của màn chơi, khi đó máy sẽ đảm nhận trọng trách điều khiển nhân vật còn lại. Cả hai đều có khả năng sử dụng vũ khí hiện đại như phi tiêu Batarang, tên lửa, súng ống… cùng những kĩ năng đặc biệt khác. Batman có những thế võ đầy uy lực có thể nốc ao đối thủ trong chớp mắt, bộ áo hủy diệt cho phép làm nổ tung những vật thể bằng kim loại thuộc một phạm vi nhất định, trong khi đó Robin có thể đi lại dễ dàng trên những bức tường thẳng đứng và "hack" những ổ khóa điện tử. Tất nhiên không thể thiếu

Giữa lúc hiệp sĩ bóng đêm Batman đang làm mưa làm gió tại các rạp chiếu phim trên toàn thế giới thì nhà phát triển Traveller's Tales cũng kịp cho ra mắt tựa game Lego Batman (LB) kể về những chiến tích huyền thoại của người hùng này. Họ vẫn trung thành cùng công thức Lego hóa trò chơi với hy vọng sẽ tiếp bước thành công của 2 thương hiệu tiền nhiệm là Lego Star Wars và Lego Indiana Jones.

chiếc xe Batmobile được trang bị vũ khí tối tân, máy bay cánh dơi, bạn sẽ có dịp sử dụng chúng khá thường xuyên. Tuy nhiên game còn mắc phải một số lỗi nho nhỏ trong việc điều khiển các phương tiện.

Có khoảng 30 nhiệm vụ trong LB được chia đều cho cả 2 phe anh hùng (Hero) và những kẻ xấu (Villain). Tuy nhiên phần chơi trong vai các anh hùng có vẻ kém hấp dẫn hơn hẳn phần chơi của những nhân vật phản diện. Thay vì chỉ chạy, đánh nhau và giải đố như Batman và Robin, bạn sẽ điều khiển phe Villain phá tan vòng vây của lực lượng an ninh bằng những con rô bốt khổng lồ, điều khiển một chiếc xe từ xa rồi tông thẳng vào cửa lớn của một ngân hàng, đánh lạc hướng cảnh sát bằng nhiều mánh khóe khá thú vị. Hơn thế nữa phe Villain không phụ thuộc vào vũ khí hiện đại, mỗi nhân vật đều có một khả năng đặc biệt. Chẳng hạn Miêu nữ có thể nhảy rất cao, một vài kẻ hoàn toàn miễn nhiễm với chất độc, kẻ lại có khả năng điều khiển trí não hay đóng băng người khác. Chế độ Story chiếm hơn phân nửa thời lượng chơi, trong đó có những màn chứa đựng hàng chục khu vực ẩn và một số đặc tính chỉ có thể được mở khóa khi bạn hoàn tất và chuyển sang chế độ Free Play nên giá trị chơi lại của game khá cao.

Một điểm đáng phàn nàn là AI của máy được xây dựng chưa tốt lắm. Sẽ có trường hợp để giải một câu đố, bạn cần đến sự phối hợp nhịp nhàng giữa Batman và Robin. Việc cần làm là điều khiển khéo léo sao cho cả hai đến được những vị trí phù hợp nhằm mở ra một cánh cửa hoặc đạt được một vật dụng ngẫu nhiên. Thế nhưng đôi khi máy tỏ ra không hiểu ý bạn, đứng im hay di chuyển lung tung và phải rất khó khăn để có thể đưa chúng vào đúng vị trí của mình. Những trận đấu trùm hơi hỗn loạn và không có nhiều điểm đặc sắc cho lắm. Ngoài ra TT còn làm người chơi thêm hụt hẫng khi tuyên bố không hỗ trợ tính năng chơi mạng (online) dù đây là điều được nhiều người mong đợi nhất; bạn chỉ có thể chơi co-op hai người trên cùng máy mà thôi.

Hình khá, âm tạm

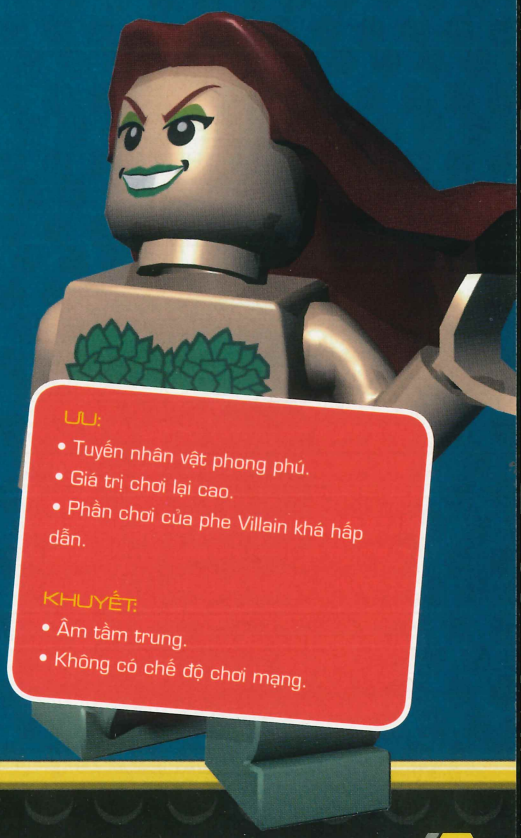
Đồ họa của LB khá tương đồng so với những game trong xê-ri Lego trước đó. Nhân vật được thiết kế rất dễ thương với phục trang bắt mắt; cử động cũng đã được trau chuốt lại cho linh hoạt hơn nhưng không kém phần dũng mãnh. Hiệu ứng ánh sáng cũng như cháy nổ khá tốt, đặc biệt là đòn đánh của các nhân vật hiện lên đầy màu sắc. Khi đối thủ bị hạ gục, chúng vỡ tan thành nhiều mảnh Lego trông rất đẹp. Do đa số sử dụng gam màu tối nên một vài trường hợp bạn sẽ bị mất phương hướng và buộc phải tăng độ sáng của game để tìm đường đi. Ngoại cảnh được dựng hơi sơ sài và tạo hình của các vật thể thuộc thành phố Gotham chỉ có thể thu hút được những em nhỏ hơn là người chơi trưởng thành. Góc nhìn camera cũng là một trong những nhân tố gây khó chịu do kém linh hoạt trong một số tình huống. Bù lại lượng khung hình của game khá ổn định dù chạy ở độ phân giải "khủng" 1920x1200 và các đoạn phim cắt cảnh có chất lượng tốt.

Nếu là fan trung thành của Batman, bạn sẽ cảm thấy chất âm trong game rất dễ quen thuộc do tái sử dụng hầu hết các hiệu ứng âm thanh của những tựa game trước đó, đặc biệt là bản soundtrack kinh điển của nhà soạn nhạc tài ba Danny Elfman trong bộ phim cùng tên năm 1989. Tuy nhiên, nhạc nền lại trùng lắp nhiều và phần lớn không phù hợp với bối cảnh của màn chơi.

Vui cùng người dơi

Nhìn chung LB không chứa đựng nhiều yếu tố mới mang tính đột phá so với những game tiền nhiệm. Công thức Lego có vẻ đã phần nào bão hòa và không hỗ trợ chế độ chơi mạng quả thực là một thiếu sót lớn của nhà phát triển TT. Song với một gameplay vui nhộn cùng tuyến nhân vật phong phú, âu cũng là quá đủ cho nhu cầu giải trí của bạn với người thân và bạn bè vào những ngày nghỉ cuối tuần.

KIM PHƯỢNG



ƯU:
- Tuyến nhân vật phong phú.
- Giá trị chơi lại cao.
- Phần chơi của phe Villain khá hấp dẫn.

KHUYẾT:
- Âm tầm trung.
- Không có chế độ chơi mạng.

Thám tử tài ba

SAM & MAX: SEASON 2	
PHÁT HÀNH	GameTap
PHÁT TRIỂN	Telltale Games
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	11/4/2008
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1.5GHz, RAM 256MB, VGA 128MB, HDD 1.5GB, Windows XP/Vista

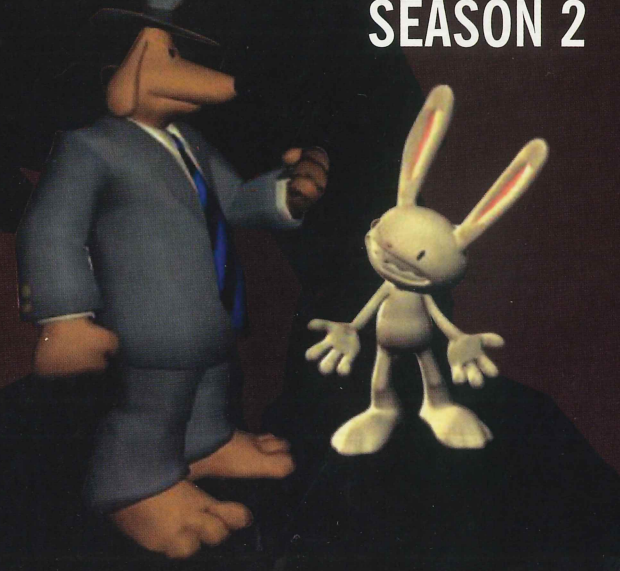
Trong Sam & Max: Season 2, game thủ sẽ tiếp tục những chuyến phiêu lưu đầy thú vị cùng 2 "vị" thám tử vui tính và đáng yêu. Người chơi sẽ có cơ hội gặp lại chú chó Sam trong bộ com-lê quen thuộc cùng với chú thỏ Max nhí nhảnh. Câu chuyện trong Season 2 này cũng bắt đầu với những tình tiết hài hước và ly kỳ như các phiên bản trước đây.

Bất cứ ai yêu thích thể loại phiêu lưu cổ điển cũng sẽ có những giây phút tuyệt vời với những tình tiết siêu thực và dí dỏm trong trò chơi này. Vẫn trong vai những thám tử tự do, Sam và Max liên tục vướng vào những rắc rối kì quặc trong thế giới hoạt hình vui nhộn. Bạn sẽ dễ dàng nhận thấy bóng tối, địa ngục hay cả những cuộc náo loạn không có gì đáng sợ, bởi tất cả đều được thể hiện qua những game màu vui tươi, hồn nhiên. Với những câu chuyện hoang đường nhưng người chơi phải áp dụng những suy luận lô-gíc mới có thể tìm ra đáp án cho những gút mắc trong game. Chẳng hạn bạn phải giúp Sam và Max tìm ra lý do tại sao ông già Noel lại đóng gói một thây ma xuống địa ngục thông qua chuyến xe lửa kỳ lạ, và điều tra phi vụ của Charles Lindbergh, D.B. Cooper trong hình hài hai đứa trẻ ở khu vực đảo phía Đông... Tuy nhiên, người chơi cũng không phải bận tâm nhiều vào việc... động não, bởi sẽ có những hướng dẫn đưa bạn tìm đến manh mối, lần ra đáp án. Thật khác so với những game phiêu lưu, giải đố với không gian âm u, nhặt nhạnh những vật lạ trên đường đi, ghi chép những thông số... phải không bạn? Các nhiệm vụ thường được giải quyết rất nhanh chóng nhờ các đồ vật gợi ý và bạn chỉ cần đặt chúng vào đúng vị trí thích hợp.

Hình ảnh và âm thanh được hòa quyện vào nhau rất ăn ý, tạo ra nhiều tình tiết hấp dẫn cho game. Phần hình ảnh được làm dựa theo thể loại phim hoạt hình, sử dụng nhiều màu sắc tươi sáng, trông khá trẻ con nhưng vẫn tạo được những khung cảnh sắc nét và kích thích sự tập trung của người chơi. Trở ngại duy nhất của game chính là tầm nhìn, góc đặt camera khá gần với nhiều cảnh quay, tạo ra nhiều rắc rối trong việc bao quát các tình tiết trong game. Tuy nhiên, nhờ âm thanh trung thực, mọi rắc rối sẽ được nhanh chóng quên đi từ tiếng kìm hãm cơn tức giận của Max rất buồn cười, đến tiếng nhạc "líp-bíp" phát ra từ chiếc máy tính thời 8-bit.

Một điều thất vọng ở bản Sam & Max: Season 2 là kết thúc nhanh, khiến người chơi chưa thỏa mãn cơn... "ghiền". Tuy mang nét "phiêu lưu" nhưng game đã loại bỏ được những ý nghĩ "cổ điển" cho người chơi. Với những tình huống vui nhộn, nội dung hấp dẫn, chúng ta hoàn toàn có thể hy vọng vào một "Season 3" kịch tính hơn.

SƯ SƯ



MOBILE GAMES

TẢI NGAY Để THƯỞNG THỨC

SOẠN: PC MÃ SỐ
VD: PC 40164
Gửi tới 8777

Đánh Úp
PC 40057

Mật Vụ Chim
PC 40070

Rồng Sinh Đôi
PC 50019

Chuột Siêu Quậy
PC 48005

Chim Cánh Cụt Lướt Sóng
PC 40133

Bobby Carrot 4
PC 50011

Siêu Nhân Ống Nước
PC 48022

Chiến Hạm Đối Đầu
PC 40009

Không Chiến
PC 48006

Chơi Golf Trong Sở Thú
PC 50013

Pháp Sư Bắt Ma
PC 48017

Võ Đài Sinh Tử
PC 48008

Trận Bi-da Giữa Đêm
PC 40087

Tìm Cặp Giống Nhau
PC 50031

Block Nóng Bỏng
PC 40112

Bữa Tiệc Bóng Đá
PC 40031

Đường Đua Chuyên Nghiệp
PC 40088

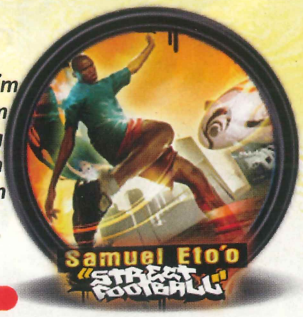
Náo Loạn Đô Thị
PC 40126

Cuộc Đua Tử Thần

Được mô phỏng trọn vẹn từ bộ phim cùng tên, ở đó, các tay đua là các tù nhân, được quyền dùng bất cứ thủ đoạn nào để triệt hạ đối phương, miễn sao giành được chiến thắng. Hãy nhập cuộc và xem, liệu bạn có thể "sống sót" đến phút cuối cùng!

Soạn tin: **PC 40164** Gửi tới **8777**

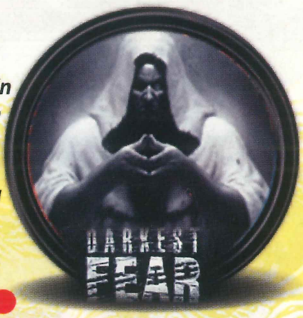
Siêu Sao Đường Phố



Bóng đá đường phố từng là xuất phát điểm của nhiều cầu thủ danh tiếng. Hãy cùng tham gia các giải đấu nghiệp dư đầy kịch tính cùng các đội bóng đường phố, đến từ khắp nơi trên thế giới, tìm đường đến vinh quang cho niềm đam mê của bạn.

Soạn tin: **PC 40117** Gửi tới **8777**

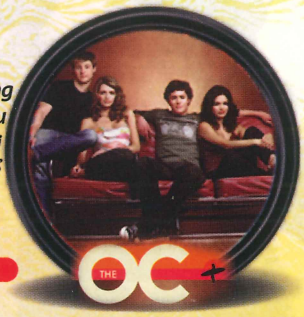
Bóng Đêm Kinh Hoàng



Một tia hy vọng thoát khỏi căn bệnh truyền nhiễm khủng khiếp lóe lên cho các bệnh nhân tại Grim Oak, nhưng lũ quái vật cũng đã bắt đầu lẩn khuất trong thành phố. Sứ mệnh của Thomas lại bắt đầu. Lịch sử đau buồn của Grim Oak dần được hé lộ...

Soạn tin: **PC 50016** Gửi tới **8777**

Cặp Đôi Hoàn Hảo



Vào vai các nhân vật nổi tiếng, sống cuộc sống của các ngôi sao, một phong cách sống kiểu Mỹ được khắc họa rõ nét, hãy tạo và giữ mối quan hệ hài hòa cùng mọi người, bạn có thể tìm thấy "một nữa" thật sự của mình đấy.

Soạn tin: **PC 40140** Gửi tới **8777**

©2008 World Digital Ketchup. All rights reserved. All copyrights, trademarks and trade names are the property of their respective owners and used with permission.

THẦN LỰC TUYỆT ĐỐI

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Chưa thể làm nổ tung sân game như mong đợi nhưng màn trình diễn công nghệ ấn tượng và cốt truyện đầy kịch tính đã giúp The Force Unleashed chiếm được cảm tình của các fan Star Wars lâu năm.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED	
PHÁT HÀNH	LucasArts
PHÁT TRIỂN	LucasArts
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	16/09/2008
ESRB	Teen

Không chỉ được biết đến như một tác phẩm kinh điển của môn nghệ thuật thứ bảy, thế giới Star Wars của đạo diễn thiên tài George Lucas còn có cả một bộ sưu tập những sản phẩm ăn theo cực kỳ đa dạng như tiểu thuyết, đồ chơi, tượng nhân vật, phim hoạt hình. Thú vị hơn, các tín đồ Star Wars còn có thể tương tác sống động với nhân vật và thế giới mình yêu thích qua hàng loạt trò chơi liên quan đến thế giới do Geogre Lucas kiến tạo nên. Mặt khác, đây cũng là cách để họ có thể nghiền ngẫm cũng như khám phá những chi tiết mới liên quan đến bộ phim đã được trình chiếu. Điều này lý giải được vì sao Star Wars The Force Unleashed - trò chơi do LucasArts đảm nhận lại được game thủ, đặc biệt là những fan Star Wars, háo hức chào đón nồng hậu đến vậy.

Bối cảnh

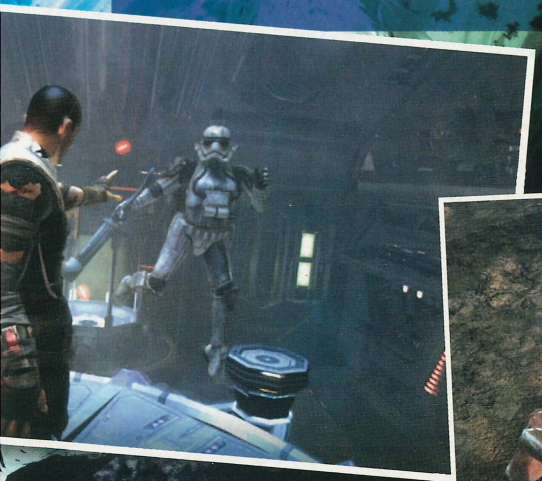
The Force Unleashed (TFU) đưa người chơi đến với khoảng thời gian giữa hai chương III (Revenge of the Sith) và IV (A New Hope) trong bộ tiểu thuyết Star Wars. Đây là thời điểm những kiếm sĩ Jedi bị chia cắt và thủ tiêu trong khi đế chế thiên hà (Galactic Empire) thì lui về cố thủ. Trong khoảng thời gian này, Darth Vader tạm lui vào bóng tối và bí mật thu nhận đệ tử (Secret Apprentice hay Starkiller - nhân vật bạn sẽ thủ vai trong trò chơi này) nhằm sử dụng làm công cụ để thủ tiêu những kẻ nhen nhóm ý định chống lại mình. Mặt khác, Vader hy vọng với cánh tay đắc lực này sẽ có ngày lật đổ được vương triều của đại đế...

Cách chơi hấp dẫn

Nhờ sự đào luyện nghiêm ngặt của Darth Vader để trở thành một trợ thủ đắc lực có thể thực hiện những nhiệm vụ khó khăn và phức tạp, nên đệ tử của Vader được sở hữu những quyền lực không thua gì những Jedi được đào tạo chính quy, từ khả năng sử dụng thành thạo kiếm ánh sáng (Lightsaber) đến quyền năng Thần Lực (Force) nổi tiếng. Tuy nhiên, nếu chỉ có vậy thì TFU chẳng khác nào các game Star Wars trước đây như Jedi Knight II: Jedi Oucast Jedi Academy... Mấu chốt làm nên sự khác biệt giữa TFU với các đàn anh đi trước chính là bộ engine "cây nhà lá vườn" có tên "Ronin" do chính LucasArts bào chế, được tích hợp 3 công nghệ của các hãng phát triển thứ ba.

Ba công nghệ này bao gồm: Havok - đảm nhận việc xử lí vật lý với nhiều vật thể cùng lúc; DMM (Digital Molecular Matter) - đảm trách việc xử lý vật lý ở dạng phức tạp; và cuối cùng là Euphoria, một công nghệ hỗ trợ giúp nâng cao trí thông minh của máy. Việc tích hợp nhiều công nghệ mới kể trên đã giúp TFU có được màn trình diễn công nghệ khá ấp đảo khi so sánh với bất kỳ tựa game Star Wars nào trước đây. Điển hình như để mở một cánh cửa sắt bị đóng sập, bạn chỉ cần dùng Force chưởng vào chính diện cánh cửa khiến nó bị biến dạng bong ra. Trong tình huống khác, khi bị lính canh bủa vây quá nhiều bạn có thể gồng người lại sau đó dùng Force để đẩy tất cả người lẫn vật thể ra khỏi bán kính mà mình đứng. Điều thú vị là khi trúng phải các chiêu Force, các tên lính trong game phản ứng rất người thay vì buông xuôi như trước đây. Ví như khi bị nhấc bổng lên không chúng sẽ vùng vẫy và tìm cách bấu víu những vật thể xung quanh và thậm chí là cả đồng đội.

Với khả năng tương tác môi trường đa dạng như vậy game luôn khuyến khích người chơi vận dụng tối đa Force thay cho việc sử dụng light saber. Các màn chơi trong game luôn được bố trí hàng đống vật thể như thùng gas, thuốc nổ, đá tảng lớn... để bạn có thể dễ dàng phát huy đối đa uy lực Force. Mặt khác, mỗi khi thực hiện một thao tác Force thành công, game sẽ tự động ghi nhận điểm thưởng để bạn dễ bề lên cấp cũng



như bổ sung các kĩ năng mới (Force Powers, Force Combo, Force Talents) cho nhân vật. Song song đó, nếu tinh mắt bạn có thể dùng các kĩ năng Force để thu thập các Holocrons nằm ẩn trong từng màn chơi. Đây vốn là nguồn điểm kinh nghiệm dồi dào và vật phẩm hữu ích để nâng cấp cho light saber hoặc các phục trang mới để tút lại vẻ ngoài cho nhân vật.

Vay mượn từ God of War hay loạt game Shenmue trước đây, TFU còn được tích hợp sẵn những pha Quick Time Event đậm kịch tính. Theo đó mỗi khi đưa đối phương vào trạng thái nguy kịch, màn hình chơi sẽ hiện lên một dãy nút đòi hỏi bạn phải nhanh tay lặp lại thật nhanh. Nếu thao tác chính xác, nhân vật chính sẽ thực hiện một chuỗi đòn liên hoàn (rất đẹp mắt) khác nhau để kết liễu. Bằng không bạn phải chịu mất một chút máu đồng thời thao tác quá trình trên lại từ đầu. Đối với các con trùm, đây gần như là điều kiện bắt buộc để bạn có thể hạ gục chúng, vì vậy bạn nên thận trọng và tập trung khi bước vào những tình huống này.

"Game vô thập toàn"

Bên cạnh những ưu điểm vừa nêu, TFU cũng lộ rõ nhiều điểm bất cập gây khó chịu không ít cho người chơi trong suốt quá trình thưởng thức. Đầu tiên phải kể đến hệ thống khóa mục tiêu của game hoạt động rất chập chờn, nên dễ xảy ra tình huống bạn muốn tấn công đối phương một đằng nhưng đòn lại ra một nẻo. Đây sẽ là cực hình khi bạn bước vào những trận đụng độ với đối phương đông và khó xơi, khi "nhất cử nhất động" đòi hỏi sự quyết đoán, nhanh nhẹn và chính xác.

Một lỗi khác gần như hiện hữu thường xuyên ở các game hành động góc nhìn thứ ba mà TFU cũng không thoát là góc quay còn rất nhiều bất cập. Góc quay thường được đặt không theo hướng di chuyển của nhân vật chính nên khi bước vào những khu vực lớn, đông vật thể chen chúc sẽ dễ khuất tầm nhìn của người chơi. Hệ quả là nhiều lúc bạn có thể bị "lên đường" mà không hiểu vì sao.

Thanh và sắc

Tuy chưa đến mức lộng lẫy như nhiều tựa game đỉnh khác trên next-gen console hiện nay nhưng chất lượng hình ảnh của TFU khá thuyết phục nhờ nghệ thuật phối cảnh và động tác của các nhân vật được chăm chút rất sinh động, giàu màu sắc. Tuy nhiên, tốc độ khung hình trồi sụt vẫn diễn ra mỗi khi bạn bước qua cảnh chơi mới hoặc những cảnh chơi có quá nhiều vật thể.

Nhạc nền là của nhà soạn nhạc lừng danh John Towner Williams - từng đảm nhận hiệu ứng nhạc nền trên phim Star Wars trước đây - nên vẫn kế thừa và phát huy tốt những giai điệu quen thuộc từng làm nức lòng hàng triệu người hâm mộ. Khâu lồng tiếng cũng được thực hiện rất có hồn nhờ đội ngũ diễn viên kỳ cựu như Samuel Witwer, Matt Sloan, Nathalie Cox...

Cú làm nóng

Tuy còn tồn tại khá nhiều điểm bất cập nhưng với cốt truyện hấp dẫn và gameplay được xếp vào hàng chơi được nên TFU vẫn là tựa game xứng đáng để các game thủ khởi động vào mùa bão game cuối năm.

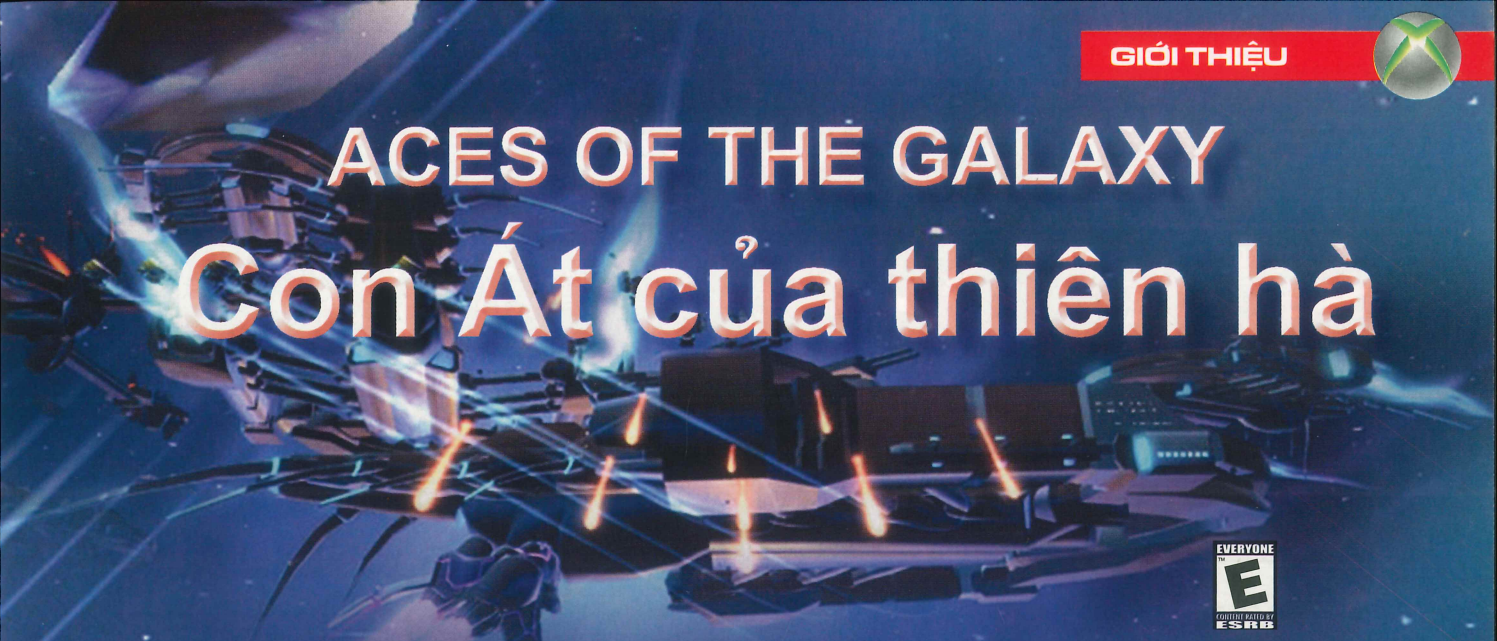
VĨNH TÂM

Ưu
- Âm sắc được thể hiện tốt.
- Tương tác môi trường khá.
- Cốt truyện hấp dẫn.

Khuyết
- Góc quay còn khá nhiều bất cập.
- Hệ thống bắt mục tiêu hoạt động thiếu hiệu quả.

ACES OF THE GALAXY

Con Át của thiên hà



Do kết cấu phức tạp, đòi hỏi nhiều thời gian nghiên cứu và phải có niềm đam mê thật sự nên dòng game mô phỏng bay tỏ ra rất kén người chơi. Tuy nhiên, để đáp ứng nhu cầu số đông game thủ vừa thích bay lượn vừa không thích sự phức tạp của game mô phỏng bay rất nhiều game hành động lấy bối cảnh không gian được ra mắt. Aces of the Galaxy (AotG) trên dịch vụ XBox Live Arcade là một trường hợp tiêu biểu.

AotG đưa người chơi vào vai một phi hành gia Trái Đất có nhiệm vụ đánh cắp tàu chiến đấu Omega Prototype của người ngoài hành tinh hiếu chiến Skurgian. Tuy nhiên, ngay khi vừa ngồi vào chiếc tàu chiến trên, quân đội Skurgians ngay lập tức đánh hơi được sự có mặt của bạn. Không sớm dầu hàng dễ dàng, bạn quyết định liều một phen bằng cách sử dụng chiếc tàu chiến trên để tẩu thoát.

Với chức năng là phi thuyền chiến đấu tối tân của người Skurgian nên Omega Prototype được trang bị hỏa lực khá mạnh để bạn có thể chống trả sự vây hãm quyết liệt của đối phương. Một trong những vũ khí được tích hợp trong tàu chiến này là súng máy (chain gun), có tốc độ bắn nhanh rất hợp để đáp trả các tàu con và vừa của đối phương. Kế đến là tên lửa chùm (cluster missiles) sát thương khá, có thể khóa và bắt mục tiêu rất hiệu quả nhưng tốc độ bắn và thời gian nạp đạn chậm. Cuối cùng là ngư lôi - torpedoes, có thể bay cả phi đội của kẻ địch trong nháy mắt nhưng đòi hỏi thời gian nạp đạn lâu nhất trong tất cả các vũ khí.

Ngoài ra, để đối phó với các tàu chiến có khả năng tàng hình, kích cỡ lớn hoặc tốc độ bay nhanh, Omega Prototype còn được trang bị máy quét tàng hình và một bộ cảm biến có khả năng làm chậm thời gian. Nhưng cả hai thiết bị này khi sử dụng sẽ ngốn năng lượng của tàu rất nhanh. Do vậy bạn cần điều chỉnh thời gian sử dụng cả hai thiết bị kết hợp với vũ khí để có hiệu quả cao nhất.

Sau khi hoàn tất 25 màn chơi hấp dẫn, bạn còn có thể quay lại các màn chơi này để tìm kiếm các Warp Zone nhằm mở khóa những màn chơi ẩn trong game. Bằng không bạn có thể bắt cặp bạn chơi khác trên cùng một máy hoặc qua dịch vụ XBox Live để phối hợp tác chiến. Những chi tiết sáng giá này khiến game thủ có thể dợt đi dợt lại trò chơi này nhiều lần mà vẫn không cảm thấy chán.

Bên cạnh tiết tấu nhanh, đậm chất hành động, điểm gây được sự chú ý của AotG đối với người chơi chính là phần hình ảnh được chăm chút rất đã mắt. Các hiệu ứng cháy nổ đều tái hiện rất sinh động. Phối hợp nhịp nhàng là chất lượng nhạc nền khá ấn tượng, bám rất sát diễn biến của game. Nếu từng hâm mộ các trò chơi bắn phi thuyền khác trên XBox Live Arcade như Ikaruga và Rez thì với AotG chắc chắn bạn sẽ không thất vọng.

THANH PHONG

ƯU

- Nhiều phụ lục sáng giá.
- Nhịp chơi nhanh, sôi động.
- Hình ảm được thể hiện tốt.

KHUYẾT

- Thiếu những trận đấu trùm như các game bắn phi thuyền khác.

ACES OF THE GALAXY	
PHÁT HÀNH	Sierra Online
PHÁT TRIỂN	Artech Studios
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	X360, PC
NGÀY PHÁT HÀNH	04/06/2008
ESRB	Everyone

Cùng với Sonic, Shenmue, Crazy Taxi, Virtua Tennis..., loạt game Golden Axe là một trong những dòng game lâu đời và là con bài chủ lực của hãng SEGA mỗi khi quảng bá, giới thiệu một hệ máy mới. Tuy nhiên, kể từ phiên bản Golden Axe The Dual trên Sega Saturn dòng game này không còn được phát triển nữa. Chỉ đến kỳ hội chợ E3 2006, các fan trung thành mới được hâm nóng trở lại khi SEGA chính thức tuyên bố họ sẽ hồi sinh dòng game này trên next-gen console với phiên bản mới được mang tên Beast Rider (BR). Tuy nhiên, kết quả sau hai năm làm việc của đội ngũ phát triển trò chơi - SecretLevel lại đem đến nhiều thất vọng bởi chất lượng mà BR thể hiện.

Thất vọng đầu tiên mà BR dễ dàng đập vào mắt người chơi chính là chất lượng đồ họa 3D chỉ ngang tầm những game xuất hiện cách đây khoảng 6-7 năm. Không chỉ cảnh nền được dựng sơ sài, thiếu sức sống mà diễn hoạt và cử động nhân vật thể hiện rất thô cứng và thiếu hồn. Điển hình như từ đầu đến cuối trò chơi nhân vật chính - nữ chiến binh Tyris Flare - chỉ có vài chiêu thức thể hiện rất nhạt nhẽo và nhàm.

Để bù đắp cho khiếm khuyết này game cho phép người chơi cơ hội điều khiển rất nhiều quái thú khổng lồ khác nhau để hỗ trợ cho Tyris Flare trong suốt quá trình chiến đấu. Mỗi quái vật sẽ có ưu và khuyết riêng đòi hỏi người chơi phải quan sát và có kĩ thuật điều khiển thuần phục. Ví dụ, Abrax - kỳ đà cưỡi có vóc dáng nhanh nhẹn nên rất thích hợp để tấn công chớp nhoáng; trong khi đó bọn Krommath với thân hình lực lưỡng nên điều khiển rất chậm chạp nhưng mỗi cú dậm chân hoặc lấy đà húc có thể hất tung tất cả đối phương trong tầm ngắm.

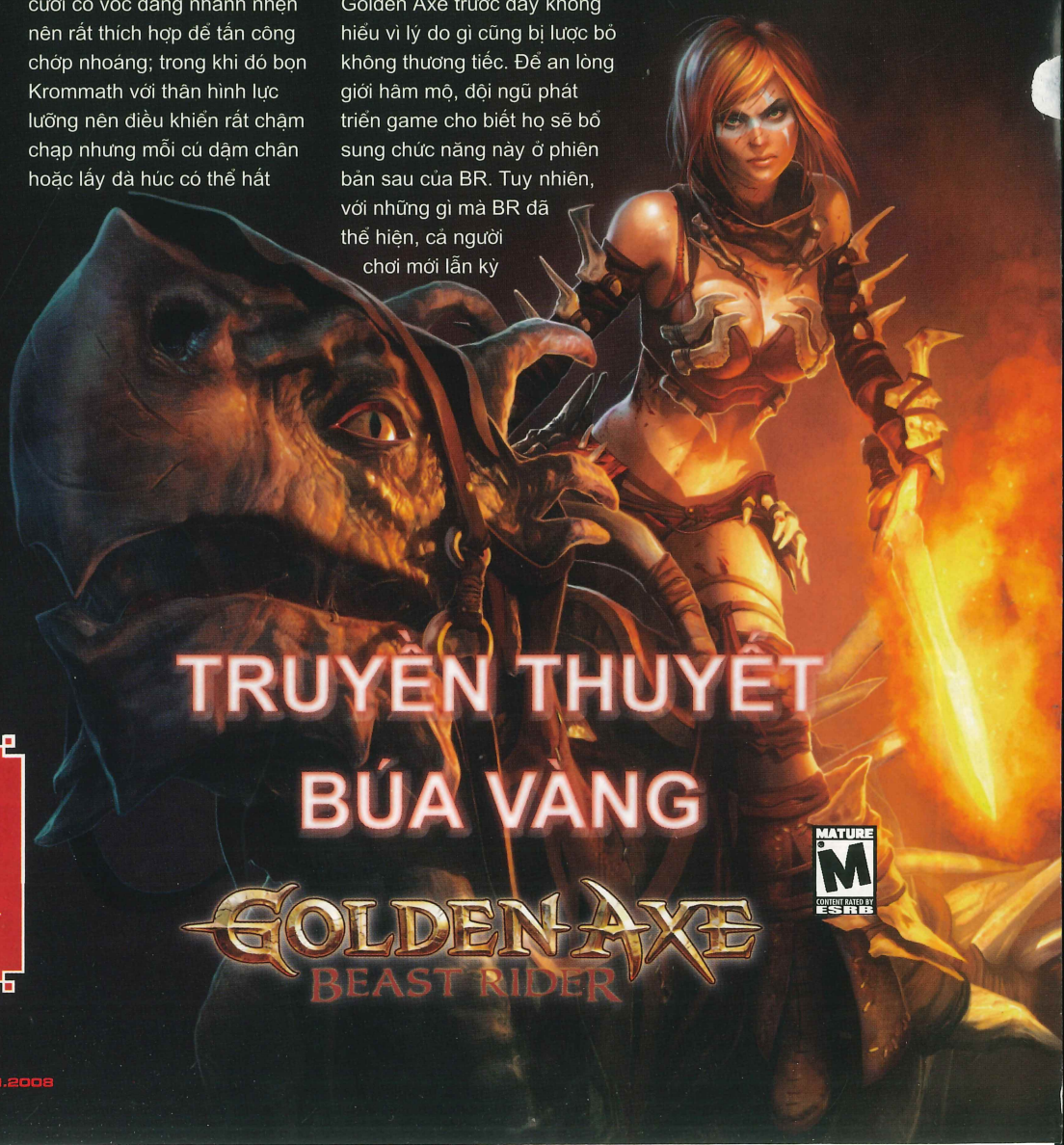
Tuy nhiên, yếu tố trên chưa đủ để người chơi kiên nhẫn thưởng thức trò chơi này từ đầu đến cuối bởi sau đồ họa, cả cách chơi của BR cũng lộ rõ nhiều vấn đề khi màn chơi lẫn nhiệm vụ đặt ra thường xuyên lặp lại rất khiên cưỡng. Đáng ngạc nhiên là kiểu chơi phối hợp hai người rất được ưa chuộng ở các bản Golden Axe trước đây không hiểu vì lý do gì cũng bị lược bỏ không thương tiếc. Để an lòng giới hâm mộ, đội ngũ phát triển game cho biết họ sẽ bổ sung chức năng này ở phiên bản sau của BR. Tuy nhiên, với những gì mà BR đã thể hiện, cả người chơi mới lẫn kỳ cựu sẽ khó lòng đặt niềm tin vào SecretLevel lẫn SEGA một lần nữa.

MAI LAN

GOLDEN AXE BEAST RIDER	
PHÁT HÀNH	SEGA
PHÁT TRIỂN	Secret Level
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	X360
NGÀY PHÁT HÀNH	14/10/2008
ESRB	Mature

ƯU
- Sở hữu tên thương hiệu nổi tiếng.

KHUYẾT
- Cách chơi nhạt nhẽo thiếu sức hút.
- Đồ họa lỗi thời.
- Không có chức năng co-op.



Võ Đài Bá Vương

Hãng phát triển Arc System Works ngoài đứa con nổi tiếng Guilty Gear còn sở hữu một số tựa game song đấu khác ít tiếng tăm hơn như Sengoku Basara X hay Battle Fantasia. Ngoài thiên đường chính của các game song đấu là hệ máy arcade, Arc System Works còn chuyển game của mình sang các máy console và handheld để mở rộng thị trường. Đối với Battle Fantasia (BF), sau màn ra mắt năm 2007 trên máy arcade Taito Type X2, mới đây đã được đưa sang máy X360 và PS3 với mục đích đem lại cho những người yêu thích thể loại game này trên console một không khí mới ngoài Guilty Gear đã quá quen thuộc.

Ấn tượng ban đầu mà BF tạo được với mọi người khá tốt thông qua đồ họa đặc sắc của mình. Sử dụng đồ họa 2,5D với các nhân vật được thiết kế 3D trong khi cảnh nền 2D, BF gây được thiện cảm bởi tông màu tươi sáng và các nhân vật được vẽ theo phong cách cel-shading đậm chất nghệ thuật. Ngược lại, âm thanh chỉ đạt mức trung bình từ nhạc nền hay các hiệu ứng đặc biệt cho đến cả phần lồng tiếng.

Nhân tố quan trọng quyết định sự thành bại của một game song đấu có thể gói gọn trong hệ thống chiến đấu và sự cân bằng giữa các nhân vật. BF phần nào làm hài lòng mọi người khi thiết kế tất cả 12 nhân vật không quá chênh lệch đến nỗi có thể phân thành danh sách mạnh yếu tách biệt (thường được gọi là tier list) như một số game song đấu khác. Những nhân vật có thân hình to lớn như Donvalve hay DeathBringer có lượng HP và đòn tấn công hơn hẳn những nhân vật còn lại nhưng tốc độ ra đòn lại chậm hơn rất nhiều. Trong khi đó những nhân vật nhỏ con như Marco hay Watson có HP thấp nhưng được lợi thế tốc độ ra đòn chớp nhoáng. Cũng có những nhân vật kết hợp vừa phải cả 2 yếu tố như Olivia, Cedric hay Ashley. Nhìn chung lựa chọn nhân vật nào cũng không quá quan trọng bởi khả năng chiến thắng của tất cả là như nhau.

Thành công trong việc giữ cân bằng giữa các nhân vật, nhưng Arc System Works lại thất bại ở hệ thống chiến đấu trong BF khi các chiêu thức và đòn liên hoàn đơn giản đến mức sơ sài, khác hẳn với các màn trình diễn cuồng loạn và đẹp mắt tạo nên thành công của người anh em Guilty Gear. Mỗi nhân vật trong BF chỉ có một số đòn tấn công cơ bản, ít đòn vật cùng với đòn thủ. Các đòn liên hoàn (combo) tương đối ngắn và ít, ngoại trừ một số nhân vật có nhiều hơn nhưng nhìn chung chưa thể làm thỏa mãn người chơi. Hệ thống chiến đấu trong BF có thể gỡ gạc chút ít qua Gachi và Heat Up, 2 yếu tố giúp game đa dạng hơn. Gachi là chiêu phản đòn hữu hiệu, giúp vô hiệu hóa đòn đánh của đối phương khi nó vừa bắt đầu. Heat Up là khả năng "gồng" năng lượng để ra những đòn tuyệt chiêu mạnh mẽ dựa trên thanh chỉ số tích lũy dần trong lúc đánh trúng đối phương hoặc ngược lại. Trạng thái Heat Up tuy chỉ tồn tại trong khoảng thời gian ngắn nhưng cũng đủ giúp người chơi xoay chuyển cục diện trận đấu nếu sử dụng đúng lúc.

BF cung cấp khá nhiều chế độ chơi cho bạn lựa chọn. Arcade căn bản nhất là những trận đấu giữa người và máy; Story vốn là Arcade được lồng ghép thêm cốt truyện lại không được đánh giá cao khi mỗi nhân vật khá "nhạt". Tuy nhiên phần chơi này lại giúp mở khóa hết các bí mật của game qua việc hoàn thành phần chơi của mọi nhân vật với 5 độ khó khác nhau. Ngoài ra, còn có những phần chơi Vs CPU, Survival, Practice và Time Attack giúp bạn có thêm nhiều thử thách và rèn luyện tay nghề qua các trận đấu với máy. Bản chất đối kháng cao của thể loại song đấu khiến phần chơi Vs 2P hỗ trợ 2 người thi đấu trên cùng một máy hoặc Online hỗ trợ đấu trực tuyến được quan tâm hơn hẳn. Các trận đấu giữa người với người quyết liệt và hấp dẫn hơn hẳn giữa người với máy khi ngoài tài năng thì yếu tố tâm lý và cả các mánh khóe cũng ảnh hưởng không nhỏ đến kết quả trận đấu.

Với các mặt được và chưa được xen kẽ nhau, BF chỉ là một game song đấu thuộc hàng trung bình khá. Nếu để thỉnh thoảng thay đổi không khí thì BF có thể là một lựa chọn thích hợp, nhưng để là một game đỉnh cao thì có một khoảng cách xa mà game khó lòng vượt qua được.

HỒNG PHÚC

BATTLE FANTASIA	
PHÁT HÀNH	Arc System Works
PHÁT TRIỂN	Arc System Works
THỂ LOẠI	Song đấu
HỆ MÁY	X360
NGÀY PHÁT HÀNH	16/09/2008
ESRB	Everyone

ƯU

- Đồ họa đẹp mắt.
- Các nhân vật cân bằng.

KHUYẾT

- Hệ thống chiêu thức đơn giản.
- Ít đòn liên hoàn.

DISGAEA Absence of Justice

VẮNG BÓNG

DISGAEA 3 ABSENC OF JUSTICE	
PHÁT HÀNH	Nippon Ichi
PHÁT TRIỂN	Nippon Ichi
THỂ LOẠI	Chiến Thuật / Nhập Vai
NGÀY PHÁT HÀNH	26/08/2008
ESRB	T (Teen)
HỆ MÁY	PS3

Là fan của thể loại nhập vai chiến thuật và bạn muốn tìm kiếm một game có thể hoàn thành trong thời gian ngắn nhưng giá trị chơi lại cao? Disgaea 3 chắc chắn là ứng viên nặng ký với một thế giới rộng lớn và nhiều điều kỳ thú.

Cách đây 5 năm khi Nippon Ichi tung ra phiên bản đầu tiên của dòng game Disgaea mang tên Disgaea: Hour of Darkness dành cho máy PS2, họ đã khai sinh ra một thương hiệu game nhập vai-chiến thuật thành công với những nét rất riêng. Phiên bản tiếp theo Disgaea 2: Cursed of Memories trên cùng hệ máy 3 năm sau đó càng củng cố vững chắc chỗ đứng của họ trong lòng các game thủ. Sau khi thực hiện một số tái bản của tựa game đầu tiên dành cho các máy PSP và NDS, Nippon Ichi tiếp tục tung ra phiên bản mới nhất Disgaea 3: Absence of Justice (D3) dành cho PS3.

CHUYỆN HÀI HƯỚC TỪ MA GIỚI

Nhắc đến dòng game Disgaea, ắt hẳn không thể bỏ qua yếu tố hài hước đã trở thành đặc trưng và với D3 cũng vậy, nó thể hiện rõ nét qua cốt truyện. Từ đầu đến cuối người chơi sẽ được dẫn dắt qua rất nhiều tình tiết có thể khiến bạn bật cười sảng khoái. Nội dung chính của D3 xoay quanh Mao, con trai của Ma Vương cai trị Ma Giới. Mao muốn lật đổ Ma Vương để trả đũa việc Ma Vương lỡ tay xóa sạch thành quả hàng triệu giờ... chơi game của Mao. Sau khi bỏ cả 3 tháng hè vùi đầu nghiên cứu cả đống truyện tranh, Mao rút ra kết luận tối quan trọng là cách duy nhất để đạt mục tiêu thì mình phải trở thành... anh hùng, ý tưởng này xuất phát từ mô-típ luôn có một anh hùng tiêu diệt Ma Vương trong các truyện tranh. Tuy nhiên để trở thành anh hùng trong Ma Giới thật không dễ dàng chút nào nên dù Mao có được sự giúp sức của viên quản gia Geoffrey, cô bạn Raspberyl, anh chàng anh hùng "rơm" Almaz và hàng đống tay chân quậy phá thì cậu cũng không tránh khỏi các tình huống dở khóc dở cười xảy ra thường xuyên. Nhất là đằng sau tất cả là một âm mưu thâm độc và biết bao trận chiến nguy hiểm đang chờ đợi Mao ở phía trước.

HÌNH ẢNH GÂY "SỐC"!

Đồ họa của D3 thật sự gây sốc cho mọi người không phải vì chất lượng đỉnh cao mà vì chỉ tương đương với một game... PS2. Có vẻ Nippon Ichi đã quên bẵng việc phải đầu tư cải tiến phần đồ họa khi đưa thương hiệu của mình lên một hệ máy mới khi tiếp tục sử dụng engine 2-D trước đó. Do vậy D3 vẫn mang phong cách đồ họa đặc trưng của mình với các nhân vật đầy cá tính và vui nhộn nhưng lại không tận dụng được sức mạnh của PS3. Chưa kể khuyết điểm đã tồn tại qua các phiên bản Disgaea vẫn chưa được khắc phục triệt để là góc nhìn gây khó chịu, khó quan sát các nhân vật ở các bản đồ phức tạp.

Âm thanh trong D3 vẫn là các đoạn nhạc nền mang giai điệu vui nhộn và cuốn hút, các hiệu ứng âm thanh khá tốt và các đoạn lồng tiếng thể hiện rõ cá tính của từng nhân vật. Tuy nhiên, điểm yếu là nhạc nền trong các trận chiến thường lặp lại khiến bạn sẽ mau có cảm giác nhàm khi chơi dù lâu. Nếu đặt nặng vấn đề trình diễn nghe-nhìn hoành tráng trên PS3 thì D3 không phải là game phù hợp với bạn.

THẾ GIỚI RỘNG LỚN, NHIỀU BÍ MẬT

Tuy đồ họa và âm thanh có thể gây thất vọng cho mọi người nhưng D3 cũng như phần lớn game của Nippon Ichi chưa bao giờ lấy nghe-nhìn làm thế mạnh của mình mà chính cách chơi mang tính chiến thuật cao, có chiều sâu mới là nét đặc trưng sáng giá nhất. Nếu hai phiên bản D1 và D2 đã khai phá và thiết lập một nền tảng vững chắc cho dòng game thì D3 tiếp tục đào sâu để tạo thành một game có cách chơi đa dạng và biến hóa mà bạn sẽ làm quen dần qua từng bài học nhỏ lồng ghép trong các màn chơi.

Nét khác biệt của D3 với các game nhập vai – chiến thuật khác đến từ khả năng cho phép người chơi trong một lượt đi và thiết lập hành động cho toàn bộ các nhân vật trước rồi sau đó sẽ lựa chọn lệnh execute để thực hiện tất cả hành động này. Tính chiến thuật được đẩy lên rất cao thông qua khả năng để

CÔNG LÝ

dàng thay đổi, hiệu chỉnh hành động, sắp xếp đội hình ưng ý cho cả đội trước khi thực thi tất cả thay vì chỉ thao tác lần lượt trên từng nhân vật. Các yếu tố chiến thuật cơ bản có ảnh hưởng quan trọng đến tính chiến thuật gồm team attack, combo và magichange. Team attack diễn ra khi từ 2 đến 4 nhân vật đứng ở những ô gần nhau và khi một người tấn công thì những người kia sẽ phối hợp để đòn đánh mạnh hơn nhiều lần. Khi cho nhiều nhân vật tấn công cùng một đối thủ sẽ tạo ra các đòn combo (liên hoàn) mà sức công phá tỉ lệ thuận với số đòn đánh, bạn nên lợi dụng triệt để yếu tố này. Các nhân vật thuộc nhóm human (người) còn được hỗ trợ một khả năng lợi hại là có thể sử dụng nhân vật thuộc nhóm monster (quái vật) để làm vũ khí đặc biệt gọi là các magichange ra các đòn mạnh kinh hồn; quái vật biến thành vũ khí khác nhau và chỉ có thể sử dụng trong 2 lượt.

Địa hình cũng đóng vai trò quan trọng ảnh hưởng đến tính chiến thuật thông qua các yếu tố lift-throw và geo effects. Với lift-throw, một nhân vật có thể nhấc và ném một nhân vật khác lên các vị trí trên bản đồ mà bình thường không thể di chuyển tới được hoặc ném các khối đá tạo nên điểm tựa để di chuyển; bạn cũng có thể ném liên tiếp 1 nhân vật qua nhiều nhân vật khác nhau. Geo effect thể hiện qua các khối màu sắc khác nhau trên bản đồ (geo panel), mà khi đứng trên đó chúng sẽ khiến bạn có những ưu thế hoặc bất lợi. Để phá vỡ các geo panel bất lợi thì người chơi phải sắp xếp các khối geo block cùng màu gần nhau. Những tính toán hợp lý sẽ cho phép tạo một phản ứng dây chuyền phá vỡ tất cả các khối màu trên bản đồ và tiêu diệt hơn phân nửa sinh lực của kẻ địch. Có thể nói geo effects là yếu tố giải đố thú vị đã được lồng ghép khéo léo vào để tăng sự hấp dẫn cho D3.

Chính sự kết hợp phong phú các yếu tố ảnh hưởng đến trận đấu đã tạo ra một D3 đậm tính chiến thuật buộc người chơi phải vận dụng đầu óc để tính toán các nước đi hợp lý. Một trận đấu được giải quyết tốt sẽ đem lại cho các nhân vật thêm nhiều điểm mana giúp học và nâng cấp các kỹ năng đặc biệt Special Skill và Evility. Nét đặc trưng của D3 cũng như các game khác thuộc dòng Disgaea là nhân vật có thể đạt đẳng cấp kinh hoàng… 9999 đồng thời các chỉ số HP lên đến hàng chục triệu hay MP vài trăm ngàn và mỗi đòn đánh có sức công phá vài triệu là chuyện thường. Người chơi cũng có thể reset đẳng cấp nhân vật trở lại 1 và luyện lại để đạt các chỉ số mạnh hơn đồng thời học thêm các kỹ năng mới mà lần đầu chưa học được. Có cả Item World, thế giới bên trong từng món Item mà bạn có thể xâm nhập và chiến đấu, giúp nâng cấp Item và luyện cấp cho nhân vật; mỗi khi lên được một mức nhất định bạn mới thoát ra ngoài được nên cần cẩn thận.

TRÒ CHƠI BẤT TẬN

Tuy còn gây thất vọng về nghe nhìn nhưng bù lại cốt truyện vẫn giữ được nét hài hước truyền thống cùng với cách chơi có chiều sâu và mang tính chiến thuật cao đã tạo nên một D3 đầy hấp dẫn. Nếu chỉ chơi lướt qua thì D3 chỉ chiếm khoảng 10 giờ nhưng để khám phá hết mọi bí mật và thú vị của game thì hơn 200 giờ chơi vẫn là chưa đủ. Một trò chơi có giá trị chơi lại cao và hầu như không bao giờ kết thúc một khi bạn đã lỡ để nó cuốn hút.

XUÂN QUANG

MẸO CHƠI GAME

- Chiến thuật Move & Cancel rất hữu dụng nếu bạn biết sử dụng hợp lý. Di chuyển nhân vật thứ 2 đến gần nhân vật thứ 1, cho nhân vật thứ 1 tấn công một địch thủ để kích hoạt yếu tố team attack tạo thêm lợi thế. Sau đó, có thể cancel move nhân vật thứ 2 rồi cho tấn công đối thủ khác như bình thường. Lưu ý những nhân vật không thích nhau có thể không tham gia team attack, do đó có thể sắp xếp cho họ gần nhau trong classroom hoặc cùng club để tăng thêm tính thân thiện.
- Để thực hiện được magichange thì người và quái vật phải được xếp chung club. Bạn có thể tạo ra nhiều club khác nhau và đưa các nhóm người và quái vật mong muốn vào chung. Quái vật cấp càng cao thì càng học được chiêu mạnh nên sẽ biến đổi thành magichange lợi hại hơn.
- D3 còn hỗ trợ download thêm các nhân vật từ các game khác qua mạng PSN của PS3 như Adell, Rozalin, Taro, Hanako, Yukimaru, Tink và Priere (La Pucelle: Tactics), Kogure Souichirou (Hayarigami), Pram the Oracle và Overlord Zetta (Makai Kingdom) và Marjoly (Rhapsody: A Musical Adventure).

ƯU

- Cốt truyện hài hước, vui nhộn.
- Có chiều sâu và mang tính chiến thuật cao.
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT

- Đồ họa và âm thanh chưa tương xứng với máy PS3.
- Góc quay camera còn gây khó chịu.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
DE BLOB
PHÁT HÀNH
THQ
PHÁT TRIỂN
Blue Tongue
THỂ LOẠI
Giải đố
NGÀY PHÁT HÀNH
22/09/2008
ESRB
Everyone
de BLOB
TM
ĐIỂM TÔ
THẾ GIỚI

"Mọi lời khen ngợi đều xứng đáng dành cho de Blob, thiên đường của màu sắc và lối chơi sáng tạo, nơi người chơi có thể thấy được sự tự do phóng khoáng được đưa lên hàng đầu".

Chiếc máy Wii vốn nổi tiếng bởi những game độc đáo và sáng tạo nhưng đồng thời cũng là mảnh đất khó khai thác đối với các hãng phát triển thứ ba khi phần lớn những tựa game thành công đều do chính Nintendo hoặc các studio con phát triển. Tuy nhiên định kiến này có vẻ đã bị phá vỡ bởi một nhóm nhỏ sinh viên chuyên ngành thiết kế và phát triển game Hà Lan thuộc 2 trường Utrecht School of the Arts và Utrecht University. Bắt nguồn từ ý tưởng phát triển một game tải về miễn phí cho PC, dự án của nhóm bạn trẻ đã chiếm được sự quan tâm của THQ và nhà phát hành này đã nhanh tay giành lấy quyền sở hữu. Studio Blue Tongue là cái tên được THQ tin tưởng giao cho trọng trách phát triển những phác thảo ban đầu trở thành tựa game de Blob cho Wii thành công hơn cả mong đợi.

Hồi sinh thế giới màu sắc

Câu chuyện trong game diễn ra tại Chroma City, một thành phố tươi đẹp nơi các sinh vật ngộ nghĩnh đang sống rất thanh bình. Bất ngờ, tên độc tài Comrade Black chỉ huy đội quân I.N.K.T Corporation tấn công Chroma City, cướp hết mọi màu sắc và biến thành phố này trở thành một vùng đất xám xịt. Trong vai người hùng de Blob, bạn sẽ chống lại đội quân hung hãn này và hồi sinh một thế giới đầy màu sắc cho Chroma City.

Tự do phóng khoáng

Với de Blob, hãng phát triển chú trọng tạo ra một game đầy sáng tạo với lối chơi tự do, phóng khoáng, ít bị ràng buộc bởi những luật lệ rắc rối. Có thể so sánh de Blob với loạt game giải đố nổi tiếng Katamari bởi những nét tương đồng của cả hai. Điểm khác biệt là với Katamari người chơi lăn viên nam châm hút mọi vật thể trong màn chơi còn trong de Blob bạn lại điều khiển một giọt sơn lăn khắp màn chơi để phủ lên các vật thể như cây cối, nhà cửa, phố xá những mảng màu tươi tắn. Với tiêu chí đưa sự đơn giản lên hàng đầu thì chỉ cần nắm vững một vài nguyên tắc là người chơi có thể bắt đầu phiêu lưu trong thế giới vui nhộn này.

Có tất cả 10 màn chơi khác nhau trong de Blob, mỗi màn là một góc phố rộng lớn được chia làm nhiều khu vực nối với nhau bởi các cánh cổng. Mỗi màn chơi đều có giới hạn thời gian nhưng cũng có những món đồ thưởng thời gian giúp bạn kéo dài giới hạn này. Về cơ bản thì giọt sơn mà bạn điều khiển không màu, bạn có thể tiếp các màu khác nhau từ các điểm màu bố trí khắp màn chơi bằng cách chạm vào chúng và từ đó lăn qua các vật thể khác nhau để sơn chúng.

Lưu ý mỗi lần chạm vào các điểm màu thì bạn chỉ nhận được một lượng màu nhất định và bạn phải bổ sung khi cạn hết. Game còn cung cấp một hệ thống phối màu linh hoạt khi cho phép người chơi có được những màu mới tùy theo tỉ lệ va chạm với các màu khác nhau. Đặc tính thú vị này giúp bạn có thể từ một số điểm màu cơ bản phối được mọi sắc màu khác nhau tạo nên thế giới đầy màu sắc trong game.

Càng sơn được nhiều vật thể thì số điểm thưởng dành cho bạn càng tăng, khi đạt đến điểm mốc thì sẽ mở được cửa qua khu vực khác. Tuy nhiên, cách nhanh nhất giúp tăng điểm thưởng là giải quyết các nhiệm vụ nhận được khắp nơi trong màn chơi. Các nhiệm vụ này sẽ có độ khó dễ khác nhau, từ đơn giản như sơn đủ số tòa nhà nhất định cho đến phức tạp hơn như phối đúng màu để sơn một toà nhà chính xác theo yêu cầu. Việc đạt được số điểm nhất định sẽ kích hoạt các điểm transform engine giúp hồi sinh cả vùng đất rộng lớn xung quanh nhanh chóng và hiệu quả. Khi ấy bạn cũng có cơ hội tấn công vào những trụ sở của bọn I.N.K.T được gọi là landmark, chỉ cần tích lũy được đủ lượng màu theo yêu cầu là bạn có thể giải quyết không mấy khó khăn.

Ngoài ra, game còn sắp đặt sẵn những cạm bẫy để chờ đón bạn. Những vũng mực đen luôn là chướng ngại gây khó dễ, nếu lỡ sa vào thì bạn chỉ có cách là nhanh chóng tìm một vũng nước để rửa sạch nếu không muốn nhân vật của bạn mất đi một mạng. Có cả các loại Inkies, tay chân của Comrade Black xuất hiện trên bộ, trên không và dưới nước luôn săn đuổi de Blob mà bạn phải khéo léo đưa chúng vào điểm ngắm bằng nút Z, sao đó vẫy nhẹ Wii Remote để nhảy đạp lên đầu thì mới tiêu diệt được.

Hệ thống điều khiển trong de Blob đơn giản, dễ nắm bắt và thao tác. Người chơi di chuyển giọt sơn bằng Nunchuck, vẫy nhẹ Wii Remote để nhảy theo những hướng khác nhau. Ban đầu có thể bạn cảm thấy việc canh nhảy chính xác khá khó khăn nhưng sau một thời gian ngắn làm quen sẽ cảm thấy dễ hơn nhiều. Khuyết điểm duy nhất mà de Blob gặp phải trong hệ thống điều khiển của mình nằm ở cơ chế ngắm tự động (lock-on). Trong các trận chiến, khi bạn đang nhắm vào một đối thủ này và tấn công thì game lại tự chuyển hướng sang đối thủ khác gần hơn ngoài tiên liệu của bạn, đôi khi gây phải những sai lầm không đáng có.

Ngoài phần chơi theo cốt truyện (Story), còn có nhiều chế độ chơi khác đầy thách thức như Free Paint và Blob Party. Chế độ chơi nhiều người hỗ trợ (tối đa 4) sẽ đem lại cho bạn những phút giây sảng khoái cùng bạn bè và người thân khi không chỉ 1 mà những 4 giọt sơn cùng "đại náo" trong một màn chơi, thậm chí sơn lên cả nhau để giành phần thắng về mình cực vui nhộn.

Trình diễn ấn tượng

De Blob đem đến một màn trình diễn đồ họa ấn tượng không theo kiểu "mạnh bạo" như những game trên máy PS3 hay X360 mà qua cách thiết kế nhân vật ngộ nghĩnh cùng cách phối màu đầy nghệ thuật. Người chơi luôn cảm thấy thích thú khi những khung cảnh xám xịt trở thành tươi tắn muôn màu mỗi khi giọt sơn của mình lướt qua. Khung hình luôn giữ vững ở mức ấn tượng 60fps ngay cả với những màn chơi rộng lớn và nhiều chi tiết. Song song với đồ họa, phần nhạc nền đầy sôi động với những giai điệu vui nhộn là sự bổ sung hài hòa nhất mà game có thể mang đến. Cả hình lẫn âm đều làm hài lòng mọi người nhờ sự đầu tư đúng mức của hãng phát triển.

Sáng tạo lên ngôi

Khéo léo nắm lấy điểm mạnh của máy Wii là hướng đến những game độc đáo và giàu sáng tạo chứ không "ham hố" cuộc chiến công nghệ như PS3 và X360, Blue Tongue vinh dự là một trong số ít hãng phát triển thứ ba thành công với chiếc máy này. De Blob cho thấy một game có cách chơi sáng tạo có thể hấp dẫn mọi người cho dù họ thuộc bất cứ lứa tuổi nào. Sự sáng tạo đã lên ngôi với một tựa game không thể bỏ qua nếu bạn đang sở hữu chiếc máy Wii.

HỒNG PHÚC

ƯU:
- Lối chơi sáng tạo, tự do và phóng khoáng
- Hỗ trợ chơi nhiều người vui nhộn
- Đồ họa ấn tượng

KHUYẾT:
- Hệ thống ngắm và khóa đối thủ còn một số khiếm khuyết

Phiêu lưu vào thế giới RUNG LẮC!

WARIO LAND: SHAKE IT!	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Good-feel
THỂ LOẠI	Hành động / Platform
NGÀY PHÁT HÀNH	22/9/2008
ESRB	Everyone

Xin chào các bạn! Tôi là **Wario**. Đừng nhầm tôi với gã thợ sửa ống nước **Mario** đấy nhé. Hắn thì nổi tiếng quá rồi, "nhân vật cưng" của hãng **Nintendo** mà! Với mọi người, hắn là người hùng đầy lòng dũng cảm và hào hiệp. Còn tôi, không hoàn toàn là kẻ xấu nhưng cũng chẳng được làm người hùng do có "hơi bị nhiều" tính xấu. Mà cũng chẳng đến nỗi ghê gớm lắm đâu, tôi thấy mình chỉ gian xảo và tham lam chút đỉnh thôi! Các bạn đừng ghét bỏ tôi, tội nghiệp Wario này lắm nghen!

Đội lốt anh hùng, truy lùng kho báu

Đêm nọ, khi đang ngon giấc thì đột nhiên một món quà khổng lồ gửi tới tôi, bên trong có quả địa cầu. Đọc thư kèm theo, thì ra là do ả hải tặc Captain Syrup gửi, nói rằng trong quả địa cầu đó có một vương quốc tí hon tên Yuretopia, thuộc thế giới Rung Lắc (Shake Dimension). Syrup bật mí ở Yuretopia có một bảo bối thần kỳ gọi là Túi Tiền Không Đáy (Bottomless Coin Sack) mỗi khi lắc là có hàng đống tiền rơi ra, không bao giờ hết, đồng thời thách thức tôi lấy được túi tiền thần kỳ này. "Thích thì chiều", Wario này đâu ngán!

Lúc tôi tìm cách chui vào Yuretopia, thình lình một gã tí hon từ trong quả địa cầu bắn ra. Thấy tôi, hắn mừng như bắt được vàng, rồi bắt đầu huyên thuyên. Đại loại hắn là một trong những cư dân Merfle sống trong vương quốc Yuretopia, nơi vừa bị gã hải tặc tự xưng là vua Lắc (Shake King - cái tên buồn cười không chịu được!) xâm chiếm. Tất cả bạn bè và cả nữ hoàng Merelda đều bị bắt giữ, chỉ riêng mình hắn trốn thoát được. Thế rồi hắn dụ tôi theo hắn đến đó để giải cứu cho Merelda và bọn tí hon kia, cũng như đoạt Túi Tiền Không Đáy mà vua Lắc đang nắm giữ. Thật là "buồn ngủ gặp chiếu manh", tôi cũng vờ nhận vai "anh hùng cứu mỹ nhân" một phen, nhưng thực ra mục tiêu chính là cái món bảo bối kia cơ!

Phong cách platform cổ điển

Mặc dù diễn ra trên hệ máy Wii hiện đại, chuyến đi của tôi vẫn được thể hiện bằng đồ họa 2D cổ điển cùng góc camera ngang; nói chung là y chang dòng game Super Mario Bros xưa kia của Mario. Nhưng đừng vì vậy mà chê game tôi xấu nghen! Ngược lại, từng khu vực tôi đi qua trong game đều được các họa sĩ tài hoa vẽ nên bằng tay, rất đẹp và đầy màu sắc đấy. Đương nhiên, tất cả các nhân vật, từ nhân vật chính là tôi cho đến các đối thủ trên đường đi cũng được dựng hình rất vui nhộn và dễ thương. Các bạn cứ chơi thử sẽ cảm nhận được thôi, tôi không "nổ" tí xíu nào đâu!

Là game platform 2D nên các bạn sẽ điều khiển tôi bằng cách cầm ngang Wii Remote, tương tự như Super Paper Mario. Lối điều khiển thì đơn giản cực kỳ luôn. Này nhé, bạn dùng cụm phím D-pad để di chuyển, và hai phím 1 và 2 dùng để hành động. Trong đó, phím 2 sẽ giúp tôi nhảy lên cao, còn khi nhấn phím 1, tôi sẽ thực hiện một trong những tuyệt chiêu của mình là Dash Attack, chạy thật nhanh và tông vào tất cả chướng ngại vật trên đường đi, gọi nôm na là "lấy thịt đè người" ấy mà.

Việc điều khiển về cơ bản là vậy, nhưng tôi còn có những tuyệt chiêu hay hơn, và lúc này phải nhờ cậy đến tính năng cảm ứng. Bạn có để ý thấy tên game có chữ "Shake", nghĩa là "lắc" không? Đó là động tác bạn sẽ dùng khá nhiều khi phiêu lưu trong game này đấy. Lắc một cái thật mạnh theo chiều lên-xuống, bạn sẽ giúp tôi tung ra một cú đấm trời giáng xuống đất, đủ sức làm rung chuyển cả màn hình. Chiêu này của tôi hữu hiệu lắm đó, vừa có thể gây choáng cho đối thủ, vừa có thể làm lún đất, mở các cánh cửa, từ đó có thể khai thông đường đi hay mở ra các lối đi bí mật. Ngoài ra, khi tôi tóm được đối thủ hay nhặt được túi tiền, bạn có thể lắc Wii Remote lia lịa để chúng rơi các thứ chứa bên trong ra. Chưa hết, bạn có thể nhấn giữ phím 1, sau đó nghiêng Wii Remote theo hướng nào đó để tôi ném chúng theo hướng đó. Để chúng để làm gì ư? Để giúp tôi giải quyết một số câu đố và đặc biệt lấy được những túi tiền to hơn ấy mà, hì hì...

Đấy là toàn bộ những thao tác bạn cần nhớ. Quá đơn giản và dễ thực hiện phải không nào? Nhưng quả thật tôi vẫn thấy chưa "đã" lắm, có lẽ do hãng sản xuất Good-feel đưa vào quá ít các kiểu điều khiển bằng cảm ứng, quanh đi quẩn lại chỉ có mỗi trò lắc lên lắc xuống. Nếu thêm vào những kiểu cảm ứng "lạ lạ, quái quái" như từng thấy trong bản WarioWare: Smooth Moves của tôi lúc trước thì sẽ làm game hấp dẫn hơn nhiều. Thật là đáng tiếc quá đi!

Thế giới nhỏ bé muôn hình muôn vẻ

Chui vào quả địa cầu, tôi trải qua cuộc hành trình xuyên qua 5 lục địa

trong thế giới Yuretopia. Mỗi lục địa lại chia ra những màn chơi nhỏ. Trong đó có những màn ẩn chỉ có thể mở ra khi bạn giúp tôi tìm được các tấm bản đồ bí mật giấu đâu đó trong các màn chơi chính. Mà các màn chơi cũng được thiết kế đa dạng lắm nha, nào là thành phố cổ, sa mạc, núi lửa, núi tuyết, đồng cỏ, thác nước, thậm chí dưới đáy biển nữa.

Không chỉ đa dạng trong thiết kế, các màn chơi cũng mang tính chơi lại rất cao. Mỗi màn chơi có thời lượng khá ngắn, chỉ mất trung bình 10 phút là tôi có thể khám phá xong. Tuy nhiên, đi kèm với mỗi màn bao giờ cũng gồm 3 rương kho báu ẩn, cùng với một số nhiệm vụ phụ đại loại như hạ hết một loại đối thủ, hay hoàn thành trong thời gian cho phép. Để làm được tất cả những chuyện này, tôi không thể nào hoàn tất chỉ trong 1 lần chơi, mà bạn sẽ phải giúp tôi chơi thêm vài lần nữa may ra mới hoàn tất 100% được.

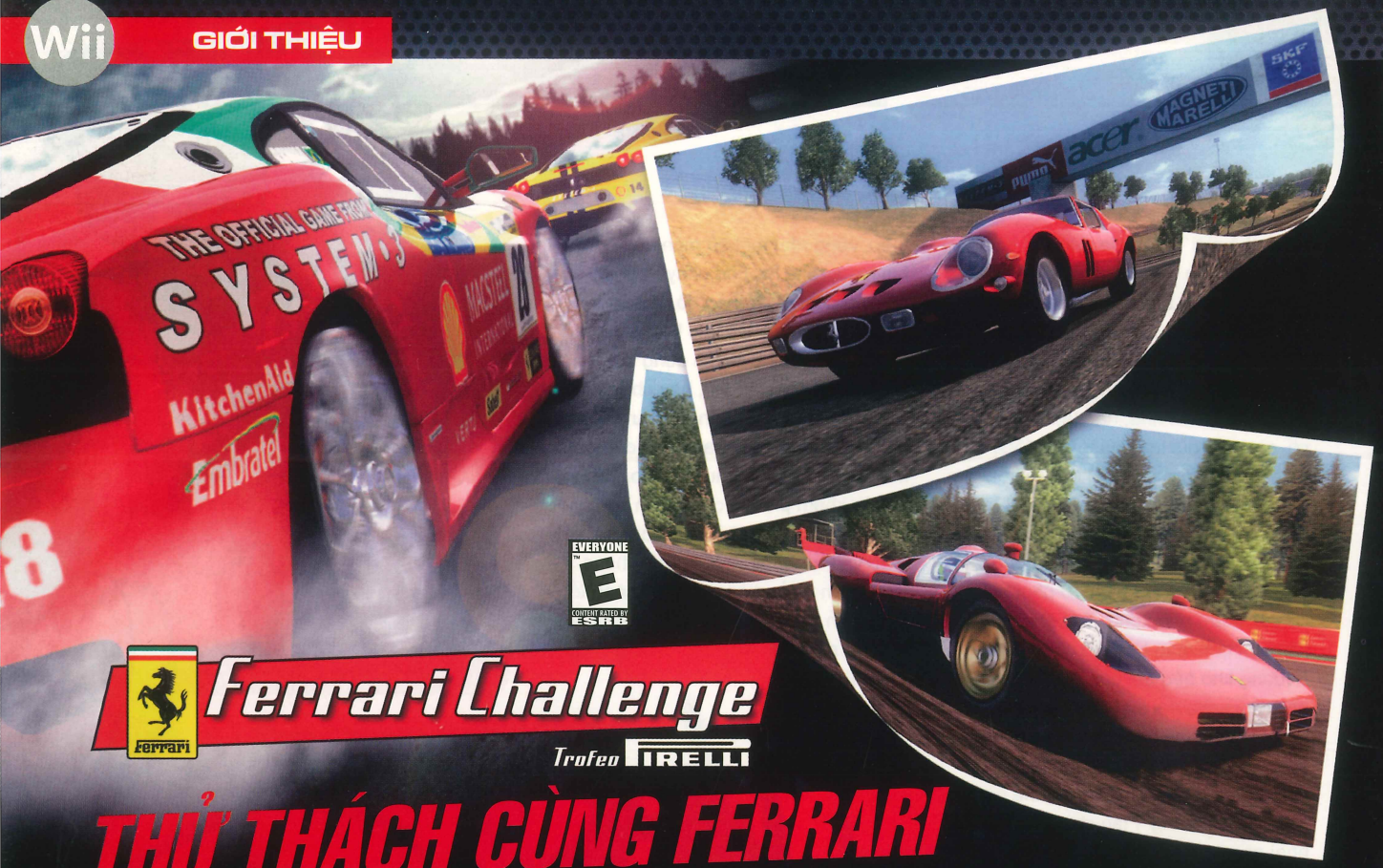
Thao thao bất tuyệt nãy giờ, lại quên béng mất ả hải tặc Syrup. Té ra ả đã mở một cửa hàng buôn bán nhỏ và tôi phải dùng tiền kiếm được để mua bản đồ các khu vực tiếp theo, cũng như một số món đồ hỗ trợ hồi máu, tăng lực cho chuyến phiêu lưu. Quái lạ, có đủ bản đồ rồi sao ả lại không tự mình đi tìm kho báu mà phải nhờ đến ta nhỉ? Dám lợi dụng Wario này tìm kho báu à? Hừ, hãy chờ đấy!

Thế đấy, đó là toàn bộ chuyến phiêu lưu mới nhất của tôi, dù còn phần kết nữa. Diễn biến như thế nào, các bạn hãy tự khám phá và cảm nhận theo ý riêng của mình đi nhé. Tuy còn một vài "vấp váp" nho nhỏ, nhưng nói chung là chuyến đi lần này đã thành công tốt đẹp. Hẹn gặp lại các bạn trong chuyến đi khác nhé!

PHƯƠNG MAI

ƯU:
- Lối chơi vui nhộn
- Nhiều bí mật để khám phá

KHUYẾT:
- Tính năng cảm ứng kém
- Các màn chơi còn ngắn



Ferrari Challenge
Trofeo Pirelli

THỬ THÁCH CÙNG FERRARI

Ferrari Challenge là tên của giải đua xe toàn cầu chỉ dành riêng cho nhãn hiệu xe thể thao danh tiếng của Ý: Ferrari. Ra đời từ năm 1993, đến nay giải Ferrari Challenge vẫn được tổ chức thường niên với 3 giải vô địch Ý, châu Âu và Mỹ. Sau đó, những nhà vô địch sẽ tập trung và so tài tại giải vô địch thế giới World Final.

Ferrari Challenge Trofeo Pirelli (FCTP) tái thể hiện những cuộc đua trên qua các chiếc siêu xe Ferrari và những tay đua chuyên nghiệp (phân hạng Trofeo Pirelli là dành cho các vận động viên chuyên nghiệp). Vì vậy, trong game bạn đừng mong bắt gặp nhãn hiệu xe hơi nào khác ngoài thương hiệu "Ngựa chồm" (biệt danh thân mật của Ferrari). Ban đầu, bạn chỉ có duy nhất một loại xe là Ferrari F430, đây cũng là nhãn hiện xe được dùng để đua chính thức trong các giải Ferrari Challenge hiện nay. Suốt quá trình chơi, bạn sẽ mở thêm được nhiều chiếc Ferrari khác. Danh sách xe trong game lên đến hơn 20 chiếc, tất cả đều là những chiếc Ferrari rất nổi tiếng xưa nay như 360, F40, F50, F355, 575 cho đến chiếc xe "siêu hiếm" Ferrari FXX (chỉ có đúng... 30 chiếc được sản xuất với giá hơn 2 triệu USD).

Các chi tiết thể hiện trong game khá sát với giải Ferrari Challenge ngoài đời thực, nên FCTP có phong cách giống với các game đua xe mô phỏng như Gran Turismo hay Forza Motorsport, dương nhiên mức độ mô phỏng lái xe thực tế thì không bằng 2 "đại gia" kia. Các cuộc đua diễn ra tại 16 vòng đua (Circuit) có thật ngoài đời ở các đấu trường Ý, châu Âu và Mỹ. Cách điều khiển trong game rất đơn giản, dễ nắm bắt nhưng khó có thể thành thục ngay, khi game đòi hỏi bạn phải có kỹ năng tốt trong việc phối hợp tay lái, ga và thắng khi vào những khúc cua. Đối với phiên bản trên Wii, game hỗ trợ kiểu cầm ngang Wii Remote và bạn chỉ cần lái xe bằng cách nghiêng qua nghiêng lại tay điều khiển. Nếu không quen, bạn vẫn có thể nối thêm Nunchuk và điều khiển bằng cần Analog như những game đua xe quen thuộc khác.

Lối chơi đã đơn điệu và không có điểm gì nổi bật, buồn thay FCTP cũng không thể "gỡ gạc" được bao nhiêu ở phần trình diễn hình ảnh, âm thanh. Ngoại trừ bản PS3, các bản game còn lại đều gây thất vọng. Từ môi trường đường đua, cho đến mô hình các chiếc xe đều có độ chi tiết không cao, hiệu ứng khá nghèo nàn, các dải màu sắc thể hiện không sâu nên có thể thấy rõ "đường biên' phân biệt giữa phần sáng và phần tối trong cùng một màu, gây cảm giác giả tạo cho các chiếc xe. FCTP tích hợp cả tính năng thể hiện hư hại cho các chiếc xe, nhưng tính năng này cũng chẳng đáng để so sánh với các đối thủ "nặng ký" khác. Phần âm thanh cũng không khá hơn là bao khi giọng tay huấn luyện viên Tiff Needell (biên tập viên chương trình Top Gear nổi tiếng của BBC) trong phần luyện tập vừa nhỏ vừa khó nghe, tiếng động cơ xe cũng chẳng hoành tráng và giống thật tí nào...

FCTP có nhiều điểm đáng chê hơn là đáng khen, nhưng đó cũng là điều không mấy ngạc nhiên với các game thuộc dạng "ăn theo" như trò chơi này. Tuy vậy, nếu bỏ qua những khuyết điểm trên, bạn vẫn thấy đây là một game đua xe mang tính thử thách thực sự, rất xứng đáng để bạn thử trình độ "lái xe ảo" của mình.

NGỌC CHÂU

FERRARI CHALLENGE TROFEO PIRELLI	
PHÁT HÀNH	System 3, Activision
PHÁT TRIỂN	Eutechnyx
THỂ LOẠI	Đua xe
HỆ MÁY	Wii, PS2, PS3, DS
NGÀY PHÁT HÀNH	26/08/2008
ESRB	Everyone

HỘI HẮC HUYNH ĐỆ

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD	
PHÁT HÀNH	SEGA
PHÁT TRIỂN	BioWare
THỂ LOẠI	Nhập vai
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	30/09/2008
ESRB	Everyone

Được biết đến như một trong những nhà phát triển game nhập vai khá uy tín trên cả hai mặt trận PC và console với nhiều sản phẩm được xếp vào hàng kinh điển như Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, khi BioWare công bố sản phẩm đầu tiên cho máy chơi game cầm tay Nintendo DS - Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood (SCDB), rất nhiều tín đồ nhập vai trên dòng máy này không khỏi vui mừng. Mặt khác, việc khai thác hình tượng chú nhím xanh "Sonic" - nhân vật có tầm ảnh hưởng không nhỏ trong game giới cũng là một trong những nguyên nhân khiến tựa game này rất được quan tâm.

CỐT TRUYỆN QUEN THUỘC

Sau khi đánh bại âm mưu của đối thủ truyền kiếp là gã giáo sư dã tâm Eggman, Sonic quyết định làm chuyến ngao du sơn thủy qua nhiều vùng đất mới. Trong khi đó, hai chiến hữu của anh Tails và Knuckles quyết định khám phá Mystic Ruins... Đang mải mê với chuyến hành trình, Sonic tình cờ nhận được điện khẩn của Tails cho biết anh chàng Knuckles đã bị một tổ chức bí mật tự xưng là Marauders bắt cóc. Không những vậy, Knuckles đang nắm giữ những viên ngọc lục bảo - Chaos Emeralds, có khả năng biến người bình thường thành người có sức mạnh vô song. Vậy là nhím xanh "Sonic" cùng các chiến hữu khăn gói lên đường để giải cứu Knuckles đồng thời tìm hiểu mục đích của tổ chức bí ẩn Marauders trên...

ƯU KHUYẾT ĐAN XEN

Một trong những điều khá bất ngờ với hầu hết các fan của BioWare trước đây là các trận đấu trong SCDB được chuyển hoàn toàn sang kiểu theo lượt đậm chất Nhật Bản như Final Fantasy hay Xenosaga thay vì thời gian thực như trước. Tuy nhiên, điểm hấp dẫn nhất của trò chơi là mọi thao tác đều hoàn toàn thực thi bằng bút cảm ứng thay vì kết hợp chung với phím bấm như nhiều game trên NDS trước đây.

Điển hình như khi ra đòn, ngoài việc dùng bút để duyệt các lệnh cho nhân vật, khi thực hiện các tuyệt chiêu (POW Moves)

bạn còn phải thao tác bút thật nhanh theo các hình vẽ xuất hiện trên màn hình chơi. Ban đầu, các POW Moves rất dễ thao tác nhưng càng về sau khi được nâng cấp hay mở khóa thêm các POW Moves sát thủ thì càng khó, đòi hỏi bạn phải tập trung và bỏ công sức để khổ luyện. Trong trường hợp khác, khi đối phương thất thế và bỏ chạy, màn hình chơi sẽ được chuyển sang trò chơi nhỏ hấp dẫn và nhiệm vụ của bạn là điều khiển các nhân vật trong nhóm (tất nhiên là hoàn toàn bằng bút) được bố trí ở các đường chạy vượt qua các chướng ngại vật, tăng tốc để đuổi kịp chúng. Rất thú vị!

Ngoài nhân vật chính nhím xanh "Sonic", bạn còn có cơ hội làm quen với chín nhân vật có ngoại hình, phong cách khác nhau. Ngoài việc hỗ trợ trong chiến đấu họ còn là những đầu mối quan trọng để bạn có thể tiếp tục cuộc hành trình. Tails có thể giúp nhóm "đáp cánh" lên bờ đá cao hoặc những hòn đảo nhỏ xa bờ; cô nàng Amy có thể dùng búa để đập vỡ các thùng gỗ nằm cản đường. Tuy nhiên, rắc rối là ở chỗ số thành viên mà bạn mang theo bị giới hạn và khi muốn thay người thì phải chịu khó cuốc bộ về từng đại bản doanh để thay thành viên có kỹ năng phù hợp. Chính sự bất tiện này khiến người chơi khó lòng mặn mà với các nhiệm vụ phụ hoặc lùng sục các bí mật buộc họ phải thường xuyên quay lại những khu vực đã đi qua.

Bên cạnh những vật phẩm thu nhặt trên đường đi, bạn có thể dùng các viên ngọc "Chaos" để trang bị kỹ năng đặc biệt hoặc gia tăng các chỉ số cho nhân vật... Song song đó, bạn có thể lên cấp cho những viên ngọc quý này bằng cách trao đổi hoặc buôn bán với bạn bè qua kết nối WiFi. Đây sẽ là thiệt thòi rất lớn nếu như bạn không có nhiều bạn chơi khác. Mặt khác, SCDB còn lộ rõ bước lùi của mình so với các sản phẩm trước của BioWare khi không cho phép lựa chọn nhiều lời thoại khác nhau để lái câu chuyện theo kịch bản hay tình huống khác. Điều này khiến mạch truyện khô khan, thiếu sáng tạo và giá trị chơi lại không cao như mong đợi.

Bù lại đồ họa của game rất bắt mắt và sinh động từ khâu tạo hình nhân vật 3D đến hình nền 2D được thể hiện bằng những gam màu tươi sáng rất trẻ trung, sôi động vốn rất hợp tông với những game về chàng nhím xanh "Sonic". Nhạc nền không phản ánh được sự gay cấn cũng như mức độ kịch tính của các trận chiến nhưng truyền tải được không khí sôi nổi, vui tươi mỗi khi Sonic cùng các bạn rảo bước qua những khu vực mới trong chuyến hành trình.

LỜI KẾT

Bất chấp nhiều điểm bất cập, SCDB vẫn là game nhập vai xếp vào hàng "chơi được" trong mặt bằng game nhập vai trên NDS. Đặc biệt, với fan của chàng nhím xanh thì việc đổi khẩu vị từ game platform thường gặp sang thể loại nhập vai cũng là một trải nghiệm mới khá thú vị.

ĐẶNG MINH

Ưu
- Đồ họa đẹp.
- Tận dụng khá triệt để chức năng cảm ứng.

Khuyết
- Màn chơi bị lặp lại quá nhiều.
- Việc nâng cấp các Chaos chỉ hỗ trợ qua mạng.
- Hệ thống nhiệm vụ còn đơn điệu.

KINH NGHIỆM CHIA SẺ

- Để tăng tỷ lệ nhặt được các viên Chaos xịn, bạn nên chịu khó thu thập hết các quả trứng (Chaos Egg) trong các màn chơi.
- Để nâng cấp các viên Chaos, bạn nên trao đổi với các bạn chơi khác để sớm mở khóa được những tính năng đặc biệt của chúng giúp game trở nên dễ dàng hơn.
- Trước khi bước vào trận đấu đặc biệt là những trận đấu trùm nên hồi phục máu và năng lượng cho tất cả các thành viên trong nhóm.
- Để kiếm tiền và vật phẩm sau mỗi trận đấu nhanh nhất bạn nên tìm hoặc trao đổi với bạn chơi khác Bobo Chao và trang bị cho mỗi thành viên trong nhóm.

BANGAI-O SPIRITS

HIỆP SĨ GIÁP SẮT

BANGAI-O SPIRITS	
PHÁT HÀNH	D3
PHÁT TRIỂN	Treasure
THỂ LOẠI	Hành động/giải đố
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	12/08/2008
ESRB	Everyone

ƯU
- Tiết tấu nhanh, hấp dẫn
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT
- Độ khó cao.
- Tốc độ khung hình chưa thật ổn định.

Đối với các game thủ trên Nintendo 64 và Dreamcast trước đây, cái tên Bangai-O không còn quá xa lạ. Cách đây 9 năm, trò chơi này được đón nhận rất nồng nhiệt bởi cách chơi mới lạ và hấp dẫn. Tuy nhiên, việc chỉ ra mắt tại Nhật đối với phiên bản Nintendo 64 và hệ máy yếu mệnh Dreamcast đã khiến sức lan tỏa của trò chơi này còn rất hạn chế. Đây là lý do lần xuất hiện thứ hai của trò chơi với tên gọi Bangai-O Spirits (BOS) có phần thận trọng hơn khi ra mắt trên Nintendo DS - hệ máy cầm tay đang thịnh nhất hiện nay.

Cách chơi của BOS tập trung nhấn mạnh vào hai mục chơi chính là hành động - Treasure's Best và giải đố - Puzzle Stages. Với phần chơi hành động, nhiệm vụ chủ yếu của bạn là tìm diệt các mục tiêu cố định được bố trí rải rác trong từng màn chơi. Tuy nhiên khó khăn ở chỗ các mục tiêu này được bảo vệ và hộ tống bằng lực lượng lính canh (cũng là robot) rất hùng hậu, hoặc ít ra cũng là những robot khổng lồ mạnh và to gấp cả chục lần so với bạn. Để hoàn thành mục tiêu, bạn phải chịu khó vạch từng chiến thuật cụ thể như tấn công theo kiểu du kích, đánh nhanh thắng nhanh... tùy vào kết cấu của màn chơi.

Tuy nhiên để có thể áp dụng thành công các chiến thuật trên, việc trang bị vũ khí cũng là yếu tố quan trọng quyết định sự sống còn của bạn. Trước mỗi màn chơi, game sẽ cung cấp một danh sách các vũ khí để bạn có thể chọn lựa (tối đa là 4). Mỗi vũ khí sẽ có những điểm mạnh và yếu riêng biệt để bạn cân nhắc và lựa chọn. Như kiếm ánh sáng, có sức sát thương rất mạnh nhưng lại buộc bạn phải áp sát đối phương nên khi sử dụng đòi hỏi phải xử lý thật khéo léo. Trong khi đó, gậy bóng chày hiệu quả không cao, ra đòn chậm nhưng lại có thể làm đối phương choáng váng ngã dè lên nhau. Các vũ khí hiện đại hơn như tên lửa tầm nhiệt có khả năng tự dò mục tiêu hoặc sóng điện từ làm đối phương bất động trong thời gian ngắn lại buộc bạn phải thường xuyên nạp năng lượng, rất bất tiện.

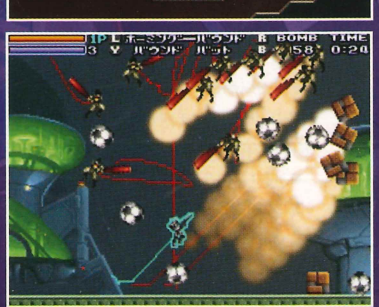
Đúng như tên gọi của mình, Puzzle Stages - phần giải đố của BOS sẽ "vắt não" của bạn không ít bởi những tình huống rất oái oăm. Ví như chỉ được "làm gỏi" đối phương bằng các quả bóng khổng lồ, hoặc thoát hiểm khỏi một mê cung chất đầy thuốc nổ đang được kích hoạt rất nguy hiểm. Cần lưu ý là tất cả các màn ở cả hai phần chơi trên sẽ không có gợi ý hoặc diễn giải cụ thể. Vì vậy, bất kể tham gia phần chơi nào bạn nên chịu khó "dợt" hết phần hướng dẫn (Tutorials) để nhập cuộc dễ dàng hơn.

Để tăng giá trị chơi lại, BOS cung cấp hẳn công cụ tạo màn chơi cho phép bạn chia sẻ cũng như cập nhật các màn chơi mới với bạn chơi trên khắp thế giới.

Ngoài ra, phần chơi mạng còn cho phép bạn tham gia tranh tài cùng bốn tay chơi khác.

Tiếp tục trung thành với nền đồ họa 2D cũ kĩ, tuy nhiên BOS vẫn thừa sức cống hiến cho game thủ các hiệu ứng cháy nổ rất bắt mắt. Âm thanh lồng tiếng và mô phỏng cũng rất vui nhộn khiến bạn không khỏi hào hứng mỗi khi nhập cuộc. Với những ưu điểm sẵn có, BOS sẽ dễ dàng chinh phục các game thủ yêu thích hành động lẫn giải đố.

THANH TÂM



HIỆP SĨ BÓNG BÓNG

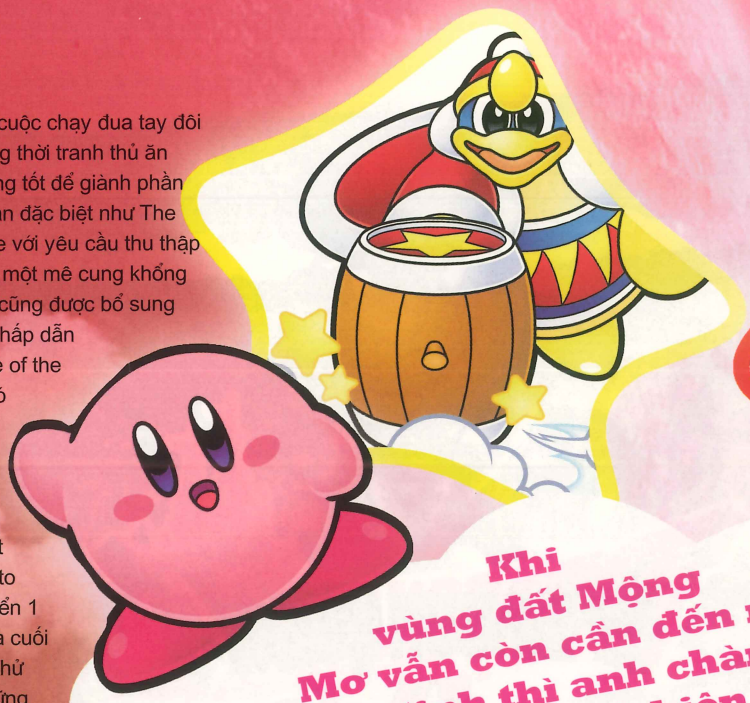
KIRBY SUPER STAR ULTRA	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	HAL Laboratory
THỂ LOẠI	Platform
NGÀY PHÁT HÀNH	22/09/2008
ESRB	E (Everyone)
HỆ MÁY	NDS

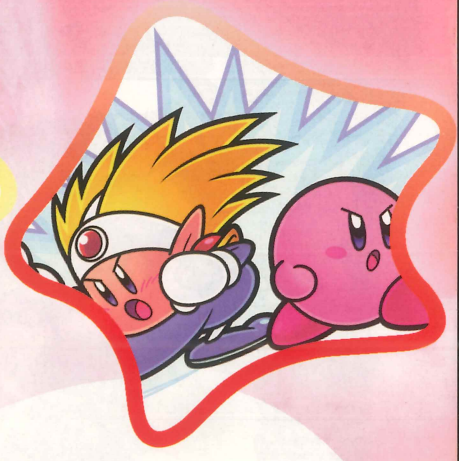
Mười sáu năm tuổi đời với khoảng 20 đầu game, một bề dày thành tích đủ để đưa bất kỳ nhân vật game nào lên hàng "lão tướng", nhưng với Kirby tất cả chỉ như mới bắt đầu hôm qua. Chàng hiệp sĩ mang hình dạng trái bóng màu hồng vẫn giữ được vẻ hồn nhiên thuở nào, đem đến niềm vui cho mọi người dù già hay trẻ. Danh sách chiến công của Kirby càng được kéo dài thêm qua phiên bản mới nhất trên hệ máy NDS mang tên Kirby Super Star Ultra (KSSU), bản chuyển thể nâng cấp của tựa game Kirby Super Star (KSS) trên máy SNES năm 1996. Nếu 12 năm trước bạn chưa có dịp thử qua tựa game này thì KSSU chính là cơ hội để bạn sửa chữa sai lầm!

GIẢI TRÍ NHẸ NHÀNG CHO MỌI NGƯỜI

KSSU vẫn lấy bối cảnh là vùng đất Mộng Mơ (Dream Land) trên hành tinh Pop Star, nhân vật chính vẫn là anh chàng Kirby trải qua các cuộc phiêu lưu khác nhau để bảo vệ vùng đất thanh bình này. Tuân thủ tiêu chí ban đầu là giải trí nhẹ nhàng, thích hợp với mọi người của loạt game Kirby, KSSU có những nét rất riêng không lẫn với những game platform khác. Bạn từng điên đầu vì nhảy hụt chân hay lọt hố thường xuyên trong Mario thì với KSSU điều này hiếm khi xảy ra do Kirby có khả năng bay lượn, dễ dàng vượt qua mọi chướng ngại vật. Ở những game khác người chơi thường là kẻ bị săn đuổi thì ở đây bạn lại đóng vai kẻ săn mồi qua khả năng hút và nuốt chửng đối phương trên đường đi của Kirby. Hơn thế nữa, khi nuốt một số địch thủ đặc biệt, Kirby còn có khả năng học (copy) kỹ năng của chúng, mang lại cho người chơi khả năng thay đổi các loại tuyệt chiêu tấn công như băng, lửa, kiếm… dễ dàng thích ứng với mọi hoàn cảnh hoặc đối phó với các con trùm khác nhau. Nếu cảm thấy "cô đơn", bạn cũng có thể triệu hồi kẻ địch mà Kirby đã nuốt để biến chúng thành trợ thủ (helper) đắc lực do máy hoặc người chơi khác điều khiển qua chế độ co-op.

Người chơi sẽ gặp lại trong KSSU những màn chơi đã làm nên danh tiếng của phiên bản KSS trước đây. Game được chia ra nhiều màn chơi lớn mà mỗi màn lại chia thành các phần nhỏ liên hoàn và có lối chơi khác nhau. Nếu Sping Breeze, Dyna Blade có dạng platform truyền thống





thì Gourmet Race là cuộc chạy đua tay đôi với King Dedede đồng thời tranh thủ ăn càng nhiều đồ ăn càng tốt để giành phần thắng, hay những màn đặc biệt như The Great Cave Offensive với yêu cầu thu thập đến 60 báu vật trong một mê cung khổng lồ... Ngoài ra, KSSU cũng được bổ sung những màn chơi mới hấp dẫn không kém. Revenge of the King là phiên bản khó hơn của Spring Breeze, Meta Knightmare Ultra cho phép chơi bằng nhân vật Meta Knight thay vì Kirby, Helper to Hero để bạn điều khiển 1 helper hỗ trợ Kirby và cuối cùng là True Arena, thử thách thật sự cho những ai thích chinh phục những con trùm cứng đầu nhất.

Không chỉ là những màn chơi điều khiển bằng các nút nhấn mang tính cổ điển mà với những kinh nghiệm từ phiên bản Kirby: Canvas Curse khá thành công về tính năng cảm ứng của máy NDS, các nhà phát triển đã đưa vào 3 sub-game sử dụng tính năng cảm ứng: Snack Tracks, Kirby Card Swipe và Kirby on the Draw. Với các game đòi hỏi "nhanh tay lẹ mắt" như rút bài, bắn súng hay thi ăn với 3 độ khó khác nhau rất phù hợp với việc điều khiển bằng bút cảm ứng tạo nên sức hấp dẫn khá lạ cho KSSU. Tính đa dạng của các màn chơi giúp bạn có thể chơi đi chơi lại mà vẫn không chán dù vẫn còn khiếm khuyết là mỗi màn chơi khá ngắn và hơi dễ.

Khi vùng đất Mộng Mơ vẫn còn cần đến một vị cứu tinh thì anh chàng Kirby vẫn còn xuất hiện đúng lúc để giải quyết mọi vấn đề, đồng thời đem đến những phút giây giải trí đáng giá cho mọi người như đã làm trong hơn một thập kỷ qua.

SỨC SỐNG MỚI TỪ NGHE-NHÌN

Khi chuyển thể từ phiên bản SNES lên NDS, HAL Laboratory đã không quên trau chuốt lại đồ họa để KSSU mang dáng vẻ tươi tắn và đẹp mắt hơn hẳn phiên bản cũ, dù đồ họa vẫn trên nền 2-D. Các nhân vật sống động hơn, cử động mượt hơn và các tuyệt chiêu cũng ấn tượng hơn. Các đoạn phim cắt cảnh đẹp mắt cũng đã được xen giữa các màn chơi để cốt truyện thêm phần sáng tỏ.

Âm thanh cũng được làm cho mạnh mẽ hơn, thoát hẳn khỏi cái bóng chất lượng cổ điển của phiên bản SNES. Nếu đã quen với dòng game Kirby, bạn sẽ dễ dàng nhận ra những giai điệu vui nhộn đặc trưng lại tiếp tục khuấy động mọi người trong phiên bản này. Một sức sống mới đã được thổi vào phần nghe - nhìn với chất lượng có thể làm hài lòng người chơi.

ƯU

- Giải trí nhẹ nhàng, thích hợp với mọi người.
- Nhiều màn chơi mới được bổ sung, ứng dụng tính năng cảm ứng.
- Hình-âm mang sức sống mới.

KHUYẾT

- Một số màn chơi hơi ngắn và thiếu tính thử thách.

CỔ ĐIỂN + BỔ SUNG = THÀNH CÔNG

Tuy chuyển thể từ phiên bản cách đây 12 năm nhưng với bản chất của một game cổ điển hấp dẫn cộng thêm những bổ sung đáng giá thì KSSU đã thành công trong việc đem đến một nhân vật Kirby với những nét đặt trưng quen thuộc. Kirby vẫn luôn biết cách chinh phục mọi tầng lớp game thủ như phần lớn các nhân vật được tạo ra bởi Big N. Đây là một trong những tựa game NDS mà bạn nên nghĩ tới đầu tiên mỗi khi muốn có khoảng thời gian giải trí nhẹ nhàng mà lại không kém phần thú vị.

NGUYÊN QUÂN

Xuất xứ lạ thường của Kirby

Kirby là một nhân vật được tạo ra bởi nhà thiết kế Masahiro Sakurai. Từ ý định ban đầu xây dựng nhân vật mang tên Popopo xuất hiện trong game Twinkle Popopo, cuối cùng nhân vật này được đổi tên thành Kirby. Đã có nhiều ý kiến khác nhau quanh nguồn gốc cái tên này, một số cho rằng nó xuất phát từ Kirby Corporation, một hãng chuyên sản xuất máy hút bụi có khả năng hút sạch mọi thứ xung quanh. Một số khác lại cho rằng cái tên này để vinh danh John Kirby, chuyên gia tư vấn pháp luật, đã giúp Nintendo thoát khỏi rắc rối quanh vụ kiện bản quyền thương hiệu Donkey Kong với Universal Studios. Chính Sakurai cũng làm cho mọi giả thuyết càng thêm mập mờ khi tuyên bố không nhớ chính xác cái tên này xuất phát từ đâu.

Trong quá trình thực hiện, các nhà phát triển đã tạo ra một chấm tròn để tượng trưng cho Kirby trong khi chưa có thiết kế hoàn chỉnh. Khá khôi hài là cuối cùng Sakurai lại quyết định chọn chấm tròn đó và thêm thắt vài chi tiết để tạo ra nhân vật Kirby sau khi không hài lòng với mọi mẫu thiết kế. Do xuất hiện đầu tiên trên máy chơi game đơn sắc Game Boy nên khi đó màu sắc thật của nhân vật này là một ẩn số. Sakurai thích nhân vật của mình màu hồng trong khi đó "nhạc trưởng" của Nintendo là Shigeru Miyamoto lại thích màu vàng hơn; cuối cùng phần thắng thuộc về cha đẻ của Kirby.

CÂU CHUYỆN ANH HÙNG

Đã có thời Dragon Quest và Final Fantasy là 2 tượng đài đại diện cho Enix và Square trong cuộc cạnh tranh không khoan nhượng ở thể loại game nhập vai Nhật Bản. Sau sự sát nhập vào năm 2003 của Square Enix, cả 2 thương hiệu trở thành những con át chủ bài và được chú trọng đầu tư ngang nhau. Cùng lúc với việc phát triển các phiên bản và phụ bản mới, các tựa game kinh điển của cả 2 lần lượt được tái bản trên các hệ máy khác nhau. Nếu như dòng Final Fantasy vừa có tái bản Final Fantasy IV thành công trên máy NDS thì Dragon Quest cũng không hề kém cạnh khi tung ra Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen (DQIV), tái bản của tựa game kinh điển xuất hiện lần đầu trên máy NES cách đây đã 16 năm.

CỐT TRUYỆN ĐỘC ĐÁO

DQIV là tác phẩm đầu tiên và cũng nổi tiếng nhất trong bộ ba game liên tiếp Dragon Quest IV, V và VI xoay quanh truyền thuyết Zenithia vì Enix chưa bao giờ đưa Dragon Quest V và VI ra khỏi thị trường nội do những khó khăn giữa thập niên 1990. Không như phần lớn những game cùng dòng, DQIV có cốt truyện phá cách những lại lôi cuốn mọi người bởi nét độc đáo. Không dàn trải trong một cốt truyện liên hoàn, DQIV khắc họa những câu chuyện nhỏ qua từng chương (chapter) tưởng chừng rời rạc nhưng lại là những mảnh ghép có mối quan hệ mật thiết tạo nên bức tranh hoàn chỉnh mà đến tận cuối cùng người chơi mới có thể nhận ra. Bạn sẽ lần lượt được làm quen với những nhân vật như hiệp sĩ Ragnar McRyan, công chúa Alena, thương nhân Torneko và 2 chị em Meena-Maya qua những câu chuyện xảy ra trên nhiều vùng đất khác nhau trước khi đến với phần chơi của nhân vật chính, người sẽ gặp gỡ và tập hợp tất cả các nhân vật này để chống lại âm mưu hồi sinh Quỷ Vương gây nguy hiểm cho sự yên bình của thế giới. Một cốt truyện đặc sắc đã tạo nên nét hấp dẫn đầu tiên lôi cuốn mọi người đến với DQIV.

CÁCH CHƠI ĐẶC TRƯNG PHA LẪN CẢI TIẾN

DQIV vẫn giữ lại những nét đặc trưng cơ bản trong cách chơi đã góp phần gây dựng nên thanh danh phiên bản cổ điển của mình. Vẫn phong cách game nhập vai Nhật Bản với các trận chiến ngẫu nhiên (random encounter) theo lượt diễn ra dưới góc nhìn ngôi thứ

DRAGON QUEST IV CHAPTERS OF THE CHOSEN	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	ArtePiazza
THỂ LOẠI	Nhập Vai
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	16/09/2008
ESRB	Everyone

nhất không lẫn vào đâu được của dòng game Dragon Quest. Yếu tố thời gian ngày và đêm cũng xuất hiện trong game với một số sự kiện đặc biệt có liên quan đến cốt truyện. Tuy nhiên, các nhà phát triển cũng đã không quên đưa vào một số cải tiến giúp cách chơi có chiều sâu hơn. Đầu tiên là cách bạn lựa chọn và điều khiển các nhân vật. Từ chương 5 trở đi, khi đã có trong đội

hình nhiều nhân vật thì người chơi có thể nhanh chóng chuyển đổi qua lại các nhân vật trong đội hình chính, kể cả trong trận đấu, giúp thay đổi chiến thuật thuận tiện hơn để đối phó với từng đối thủ khác nhau, nhất là trong các trận đấu trùm. Những nhân vật không được sử dụng vẫn được hưởng lượng điểm kinh nghiệm như những nhân vật trong đội hình chính, giúp giảm thiểu sự chênh lệnh đẳng cấp giữa các nhân vật dù cường độ sử dụng khác nhau. Ngoài ra, bạn còn có thể điều khiển tỉ mỉ từng nhân vật ngoài nhân vật chính thay vì chỉ thiết lập chiến thuật cho họ như trước đây. Những thay đổi này đã đem lại cho DQIV một diện mạo mới mẻ hơn kể cả với những fan lâu năm của dòng game này.

Ngoài những điểm lưu game có thể tìm thấy trong các ngôi làng thì game còn cung cấp cho người chơi một chế độ lưu tạm (quick save) rất hữu dụng khi đang ở ngoài bản đồ hay trong các hang động. Cần lưu ý là điểm lưu tạm này không hề bị mất và bạn có thể nạp lại nhiều lần vẫn được nên có thể tận dụng để đề phòng trước các trận đấu trùm.

Khi chuyển thể sang máy NDS, các nhà phát triển đã bộc lộ một điểm yếu là quá lệ thuộc vào cách điều khiển truyền thống mà bỏ quên tính năng cảm ứng độc đáo của hệ máy này. Một điểm yếu khác là cách thiết kế game chưa được cân bằng lắm khi các chương đầu khá dễ, ít loại quái vật và người chơi không cần phải tính toán chiến thuật nhiều lắm. Chỉ từ chương 5, người chơi mới có thể khám phá đầy đủ sự phong phú và chiều sâu trong cách chơi của một trong những game nhập vai thuộc hàng kinh điển này. Gần 30 giờ chơi là khoảng gian cần có để hoàn thành phần cốt truyện chính, chưa kể những nhiệm vụ phụ (side-quest) và nhiều bí mật mà bạn sẽ phải tốn thêm thời gian để khám phá; không hề quá dài với một game hấp dẫn như DQIV.

MÀN TRÌNH DIỄN THUYẾT PHỤC

Không hổ danh là thương hiệu chủ lực của Square Enix khi dù chỉ là tái bản nhưng DQIV đã được đầu tư nâng cấp đồ họa kỹ lưỡng. Đồ họa kết hợp giữa cảnh nền 3-D và nhân vật 2-D mang màu sắc tươi sáng và sắc nét hơn hẳn phiên bản NES (1992) và cả tái bản gần nhất trên máy PlayStation (2001). Nhân vật được thiết kế chi tiết với trang phục đẹp mắt hơn, chuyển động nhịp nhàng hơn và các quái vật quen thuộc dưới nét cọ của họa sĩ nổi tiếng Akira Toriyama cũng sống động hơn. Việc sử dụng cả 2 màn hình của NDS để hiển thị giúp game có góc nhìn bao quát hơn, nhất là trong những hang động khó tìm đường. Hơn thế nữa, game còn hỗ trợ một tính năng thú vị là khả năng xoay camera để thay đổi góc nhìn giúp người chơi dễ quan sát và tìm thấy những rương chứa hay lối đi bí mật. Song song với phần đồ họa, phần âm thanh tuy vẫn mang những giai điệu nhạc nền quen thuộc của phiên bản cổ điển nhưng đã được cải tiến mạnh mẽ để có chất lượng tương xứng với máy NDS; hiệu ứng âm thanh chấp nhận được. Có thể nói những đầu tư nâng cấp đúng mức ở phần hình-âm đã tạo nên một màn trình diễn thuyết phục hơn, bổ sung cho những giá trị vốn có trong cách chơi từ phiên bản cổ điển.

ƯU

- Cốt truyện xây dựng độc đáo.
- Cách chơi đặc trưng pha lẫn cải tiến.
- Đồ họa – âm thanh thuyết phục.

KHUYẾT

- Bỏ sót tính năng cảm ứng của NDS.
- Phần đầu game khá dễ và đơn giản.

GIÁ TRỊ KINH ĐIỂN

Một game kinh điển luôn thể hiện được chân giá trị của mình cho dù xuất hiện trên bất kỳ hệ máy nào. DQIV còn hơn thế khi đã được bổ sung thêm những cải tiến trong cách chơi cũng như nâng cấp đáng kể phần nghe-nhìn. Sức hấp dẫn của game không cần phải bàn cãi, nhất là với những fan của thể loại nhập vai thì đây là một game không thể nào bỏ qua được.

HỒNG PHÚC

SỨC HẤP DẪN CỦA DQIV

- DQIV là tựa game đầu tiên trong cả dòng game được phát triển thêm game phụ (spin-off). Thương nhân Torneko được sử dụng làm nhân vật chính trong loạt game Torneko no Daibouken (Torneko's Great Adventure) thuộc thể loại khám phá hang động do Chunsoft phát triển.
- Một bộ manga 5 tập mang tên Dragon Quest: Princess Alena đã được phát hành lấy bối cảnh là cuộc phiêu lưu của công chúa Alena ở chương 2 trong DQIV. Một số nhân vật và sự kiện mới đã được thêm vào để tăng tính phong phú.

Tên game: Venetica | **Phát triển:** Deck 13 | **Dự kiến phát hành:** 2009
Thể loại: Nhập vai | **Phát hành:** DTP Entertainment | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360

VENETICA
SỨC MẠNH BÓNG TỐI

TRONG TRÒ CHƠI VENETICA, BẠN SẼ KHÁM PHÁ RA SỨC MẠNH TỐI THƯỢNG CỦA THẦN CHẾT KHI NHẬP VAI VÀO CHÍNH... CON GÁI CỦA ÔNG TA.

Cuộc sống thật không hề suôn sẻ với bất kỳ ai, nhất là với Scarlett, nhân vật chính của loạt hành động sắp diễn ra trong trò chơi nhập vai Venetica. Quê nhà của cô, thuộc vùng Venice, bị quân phiến loạn và những quái vật trông như con cua khổng lồ xâm chiếm. Trong bối cảnh rối ren ấy, Scarlett đã khám phá ra mình là con gái của... Thần Chết. Nhưng không giống những câu chuyện khác, Thần Chết trong Venetica cũng là một con người bằng xương bằng thịt. Ngoài ra, trong Venetica còn có Hội đồng cổ xưa, được biết đến với tên gọi "Corpus" và những thành viên của hội đồng sẽ chọn ra người đứng đầu. Người được chọn sẽ được ban cho sức mạnh hủy diệt và trở thành quái vật có sức mạnh vô song. Và đó cũng chính là kẻ mà Scarlett phải đương đầu.

Làm sao để Scarlett hạ gục được quái vật khủng khiếp như vậy? Bằng việc thâm nhập lãnh thổ của Thần Chết, kết giao với những linh hồn và chiến đấu chống lại kẻ ác, dần dần, bạn sẽ giúp cô tích lũy điểm kinh nghiệm và nâng cấp kỹ năng chiến đấu. Khởi đầu, Scarlett chỉ được trang bị vũ khí rất quen thuộc - lưỡi hái. Sau những chiến công, bạn sẽ có thêm nhiều vũ khí lợi hại hơn như búa, kiếm và cả khiên. Ngoài ra, bạn có thể học những kỹ năng mới bằng cách... trả tiền cho những giáo viên trên đường phố. Dần dần, Scarlett có thể triển khai những đòn đánh liên hoàn đẹp và uy lực hơn. Tuy nhiên, sức mạnh của Scarlett vẫn là khả năng dùng ma thuật, được phát triển mạnh hơn về sau, như triệu hồi lũ quạ, ma cà rồng...

Venice sẽ không giống những gì bạn biết về Venice ngoài đời, bởi Venetica là một thế giới tồn tại song song trong thế kỷ 16. Nơi đây đầy những con kênh chằng chịt, đường phố có vô vàn lối đi bí mật và cũng lắm kẻ xấu. Thời gian trong game cũng là một yếu tố quan trọng, người chơi sẽ quanh quẩn, tìm kiếm nhiệm vụ phụ vào buổi sáng, khi dân làng lượn lờ và tán gẫu trên phố; ban đêm là lúc bọn cướp và thế lực siêu nhiên nắm quyền. Vòng xoay ngày và đêm diễn ra chỉ trong 15 phút.

Theo nhà sản xuất Deck 13, thế giới trong Venetica rất rộng lớn, rất nhiều điều bất ngờ sau mỗi cánh cửa. Thành phố được chia làm 2 khu vực đối lập nhau - khu vực phồn thịnh là nơi cư ngụ của tầng lớp thượng lưu và được thể hiện qua các toà lâu đài hoành tráng, tràn ngập ánh sáng. Còn lại là khu vực đầy vẻ ghê rợn, được xem là những con phố của bóng tối.

Chỉ qua bản demo thì chưa đủ để đánh giá Venetica nhưng với những gì nó thể hiện, chắc chắn đây sẽ là một trong những game nhập vai đáng quan tâm trong năm 2009.

SU SU

CHIẾN TRANH LIÊN HÀNH TINH

Nhận thấy tiềm năng rất lớn của thương hiệu game Halo, Microsoft quyết định khai thác tiếp đề tài về thế giới giả tưởng của người hùng Master Chief, nhưng với những góc nhìn hoàn toàn khác. Một trong những "góc nhìn mới" ấy chính là tựa game chiến thuật thời gian thực Halo Wars, do đội ngũ đã tạo nên loạt game Age of Empires lừng danh là Ensemble Studios đảm nhận phát triển, độc quyền cho hệ máy Xbox 360.

KHỞI ĐẦU CUỘC CHIẾN

Những ai quen thuộc với dòng game Halo hẳn cũng đều biết nội dung xoay quanh cuộc chiến không gian giữa loài người, mà đại diện là lực lượng quân sự không gian Liên Hiệp Quốc (UNSC – United Nations Space Command) với liên minh các chủng tộc hiếu chiến ngoài không gian là Covenant. Diễn biến trong bộ ba game Halo trước đây mô tả hồi ác liệt nhất của cuộc chiến này, khi lực lượng Covenant đã xâm chiếm và tiêu diệt gần phân nửa các hành tinh do loài người kiểm soát. Thế còn trước đó thì sao? Trả lời câu hỏi này, Halo Wars sẽ đưa chúng ta ngược về thời điểm 20 năm trước sự kiện trong bản Halo đầu tiên là Combat Evolved, tức khoảng năm 2531-2532, khi loài người bắt đầu nhận thức được mối hiểm họa mà bọn Covenant hiếu chiến có thể gây ra.

Trong Halo Wars, người chơi sẽ vào vai chỉ huy của mẫu hạm không gian Spirit of Fire. Chiếc mẫu hạm này đóng vai trò như trung tâm chỉ huy đầu não, với khả năng chuyên chở hàng đoàn quân cùng những khoang hàng khổng lồ có thể chứa các loại khí tài quân sự cho đến các loại nguyên liệu có thể thiết lập nhanh chóng các căn cứ quân sự tại bất kỳ hành tinh nào có thể tiếp cận được. Câu chuyện của Halo Wars kể về cuộc dụng độ đầy hiểm nguy đầu tiên của Spirit of Fire cùng phi hành đoàn với bọn Covenant, mở đầu cho cuộc chiến tranh toàn diện giữa loài người với liên minh các chủng loài ngoài hành tinh đáng sợ này.

GAME CHIẾN THUẬT RIÊNG CHO XBOX 360

Được phát triển bởi đội ngũ giàu kinh nghiệm bậc nhất thế giới về thể loại game chiến thuật thời gian thực là Ensemble Studios, Halo Wars chắc chắn sẽ thừa hưởng được những tinh túy từ những dòng game trước đó của hãng này như Age of Empires và Age of Mythology. Tuy nhiên, cho dù cùng thể loại nhưng vẫn sẽ có những khác biệt, do những điểm không tương đồng về lối điều khiển giữa PC (chuột và bàn phím) với máy Xbox 360, vốn chỉ có chiếc tay cầm điều khiển khá hạn chế về số lượng phím bấm. Biết rõ điều này nên

Ensemble Studios khẳng định họ đã xác định ngay từ đầu là phát triển Halo Wars chỉ dành riêng cho console và thực sự, trong hơn 2 năm qua, Ensemble dành nhiều thời gian nhất cho việc thiết kế hệ thống điều khiển sao cho thích hợp và tối ưu nhất cho chiếc tay cầm điều khiển của máy Xbox 360.

Trong khi dùng cần analog để di chuyển camera khắp bản đồ, bạn chỉ cần sử dụng 4 phím hành động để thực hiện các thao tác trong game. Cụ thể, phím A dùng để lựa chọn các đơn vị quân: bấm 1 lần chọn 1 đơn vị, bấm đôi để chọn tất cả đơn vị cùng chủng loại, hay nhấn giữ kết hợp di chuyển bằng analog sẽ "vẽ" nên khung chọn như chúng ta thường thấy trong các game RTS trên máy tính. Phím X dùng để thực thi các mệnh lệnh như di chuyển hay tấn công, phím Y kích hoạt các kỹ năng đặc biệt và phím B để hủy bỏ những lệnh bạn vừa chọn. Quả thật là rất đơn giản và dễ nhớ. Chưa hết, đối với các fan kỳ cựu đòi hỏi tính chiến thuật cao cùng khả năng hỗ trợ kỹ năng quản lý "micro", Ensemble Studios giới thiệu thêm hệ thống phối hợp các phím trên với các nút "cò" RT và LT nhằm thay thế việc sử dụng các phím tắt thi triển nhanh các mệnh lệnh trong game. Nhìn chung,

về góc độ điều khiển, Halo Wars hứa hẹn sẽ là game chiến thuật rất phù hợp với console nhưng đồng thời cũng cung cấp khả năng chiến thuật cao không thua kém các game cùng thể loại trên PC.

UNSC VS. COVENANT

Phần chơi cốt truyện chính của game, do xoay quanh mẫu hạm Spirit of Fire và phi hành đoàn, nên sẽ tập trung vào lực lượng UNSC. Chúng ta sẽ gặp những loại công trình rất quen thuộc trong thể loại RTS như "nhà chính" Fire Base giữ chức năng chỉ huy chung, cùng khả năng xây thêm những công trình phụ như lò phản ứng năng lượng... Đặc biệt, những chiếc xe jeep Warthog cơ động quen thuộc cũng sẽ do "nhà chính" đảm nhận sản xuất. Về lính bộ binh, bạn sẽ gặp lại những đơn vị quen thuộc trong loạt game Halo như lực lượng lính Marine, hay các siêu chiến binh thiện chiến Spartan (nhân vật Master Chief cũng thuộc binh chủng này, nhưng bạn sẽ không gặp nhân vật này trong Halo Wars đâu!). Ngoài ra, game còn bổ sung thêm chủng lính phun lửa Flamethrower; chắc chắn fan của StarCraft cảm thấy rất quen thuộc.

Tên game: Halo Wars | **Phát triển:** Ensemble Studios | **Dự kiến phát hành:** 2009
Thể loại: Chiến thuật | **Phát hành:** Microsoft Game Studios | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360

Về các loại khí tài quân sự hạng nặng, chúng ta sẽ có các công trình như Vehicle Depot đảm nhận sản xuất xe tăng hạng nặng Scorpion hay xe thiết giáp trang bị tên lửa đất đối không Wolverine. Xưởng máy bay Airpad sẽ đảm nhận cho ra lò các chiến đấu cơ Hornet, vốn là "khắc tinh" của bất kỳ đơn vị bộ binh nào. Và dương nhiên, đây chỉ mới là những đơn vị quân ban đầu được nhà phát triển tiết lộ, sẽ còn có thêm những đơn vị mới mà có lẽ đến khi game gần xuất hiện, chúng ta mới được biết thêm.

Điểm không thể thiếu là tất cả các đơn vị trong game đều có thể nâng cấp để có thêm các kỹ năng mới. Chẳng hạn như các chiến binh Spartan có thể được trang bị súng 6 nòng Minigun, hay chiến đấu cơ Hornet có thêm khoang chuyên chở binh lính, v.v... Bên cạnh đó, không thể không kể đến một trong những kỹ năng nâng cấp lợi hại nhất mà Ensemble Studios giới thiệu là chiêu tấn công MAC Blast thẳng từ tàu mẹ Spirit of Fire ngoài quỹ đạo, với sức tàn phá rất lớn trên diện rộng (chiêu thức trông rất giống Hammer of Dawn chúng ta từng chứng kiến trong Gears of War, nhưng dương nhiên với tầm hủy diệt cao hơn rất nhiều).

Là một game chiến thuật nên chắc chắn Halo Wars không thể nào chỉ cho người chơi điều khiển duy nhất một phe.

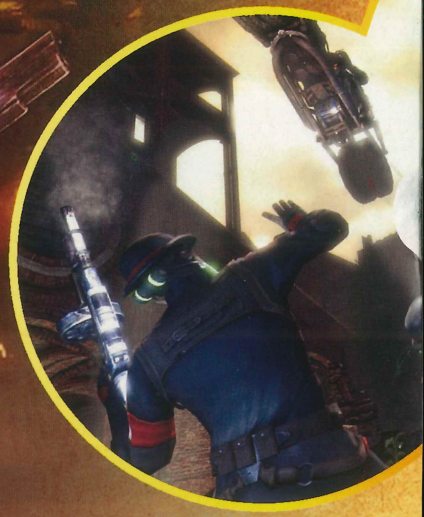
Nhà phát triển đã chính thức khẳng định, phe Covenant hoàn toàn có thể được sử dụng, tuy rằng họ chưa tiết lộ cụ thể người chơi sẽ có thể điều khiển liên minh các chủng loài ngoài hành tinh này ngay trong phần cốt truyện hay chỉ được sử dụng trong các màn dựng sẵn Skirmish hoặc chơi mạng. Tuy nhiên, được tận tay chỉ huy các binh chủng nổi tiếng của Covenant như Elites hay Brutes cùng các phương tiện của chúng như xe tăng Wraith hay máy bay Banshee... chắc chắn sẽ là những trải nghiệm hết sức thú vị, không chỉ cho fan kỳ cựu của dòng Halo mà còn bất kỳ game thủ nào đam mê chiêm ngưỡng các cuộc chiến hoành tráng, quy mô và ác liệt mà chỉ các game chiến thuật mới có thể trình diễn được.

"QUÀ TỪ BIỆT" CỦA ENSEMBLE STUDIOS

Là một tựa game đầy hứa hẹn như vậy nhưng một tin khá buồn vừa đến trong tháng 9 qua là Halo Wars sẽ là trò chơi cuối cùng được Ensemble Studios thực hiện. Hãng Microsoft đã chính thức khẳng định sẽ đóng cửa studio này sau khi Halo Wars được hoàn tất. Quả thật là một điều rất đáng tiếc, nhưng Microsoft và Ensemble đã trấn an các game thủ rằng quyết định này không ảnh hưởng gì đến tiến độ phát triển của Halo Wars. Game vẫn giữ được tiến độ và chất lượng phát triển hiện có và sẽ ra mắt đúng thời hạn vào "nửa đầu năm 2009", theo lời khẳng định trên trang web chính của Halo Wars. Hy vọng, Halo Wars sẽ trở thành một "món quà chia tay" đầy chất lượng và ý nghĩa mà đội ngũ Age of Empires có thể cống hiến cho các game thủ hâm mộ.

PHƯƠNG MAI

BẮN SÚNG KẾT HỢP VỚI NHÀO LỘN KHÁM PHÁ MÔI TRƯỜNG, TƯỞNG NHƯ DAMNATION LÀ MỘT BẢN SAO CỦA TOMB RAIDER HAY UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE NHƯNG TRÒ CHƠI CÒN ĐI XA HƠN THẾ VỚI Ý TƯỞNG "BẮN TỪ TRÊN CAO" KHÁ ĐỘC ĐÁO.



DAMNATION

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

ANH HÙNG NỘI CHIẾN

Damnation là dự án "trưởng thành" từ cuộc thi Make Something Unreal của Epic Games, khi đứng thứ hai trong hạng mục ứng dụng thành công Unreal Engine 3. Trò chơi được thương mại hóa khi về tay nhà phát triển Blue Omega và được phát hành bởi Codemasters. Damnation không chỉ chú trọng đến những pha bắn súng mà còn kết hợp các yếu tố phiêu lưu và "platform" khá thú vị.

Tên game: Damnation	**Phát triển:** Blue Omega	**Dự kiến phát hành:** Quí 4 – 2008	
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Codemasters	**ESRB:** Đang đợi đánh giá	**Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

Bối cảnh của Damnation nói về lịch sử nước Mỹ được hư cấu lại khi cuộc nội chiến Civil War cuối thế kỷ 19 tiếp diễn đến 40 năm, kéo dài đến đầu thế kỷ 20. Trong cuộc chiến, một tay tài phiệt tên Prescott, chủ tập đoàn công nghiệp vũ khí Prescott Industries vốn hưởng lợi từ cuộc chiến giữa hai phe phái, đã âm mưu tiêu diệt cả hai bên để trở thành bá chủ duy nhất của nước Mỹ. Với sức mạnh công nghệ có sẵn, Prescott phát triển một đạo quân riêng bằng những máy móc sử dụng hơi nước lẫn ma thuật hồi sinh huyền bí. Tuy nhiên, kế hoạch của hắn đã gặp phải một chướng ngại lớn là chiến binh Hamilton Rourke, lãnh đạo lực lượng nổi dậy mang tên The Peacemakers muốn thực hiện nhiệm vụ thống nhất nước Mỹ. Vào vai Rourke, bạn sẽ phiêu lưu đến hàng loạt địa danh nổi tiếng, tiêu diệt quân của Prescott và phá tan âm mưu của hắn.

Tương tự người anh em Gears of War của Epic Games, Damnation là tựa game bắn súng góc nhìn người thứ ba. Tuy nhiên, khác với phong cách nấp sau lá chắn của những chiến binh Gears, nhân vật chính Rourke ưa thích lối bắn càn lướt "hạ gục nhanh, tiêu diệt gọn". Đây cũng là ý tưởng chính mà nhà phát triển Blue Omega nhấn mạnh trong Damnation, những pha bắn súng sẽ có nhịp độ cao và cực kì khốc liệt. Lấy bối cảnh cuối thế kỷ 19 đầu thế kỷ 20 với công nghệ kết hợp hiện đại và cổ xưa, vũ khí của bạn xoay quanh những khẩu súng lục 6 viên kiểu cao bồi, súng máy, những loại súng trường bắn tia đến những loại "hạng nặng" như rocket. Hệ thống khí tài còn có sự góp mặt của những loại xe chiến đấu, môtô cho hai người chơi phối hợp lái xe - bắn súng; chi tiết này vẫn chưa được nhà phát triển hé lộ nhiều.

Nhà sản xuất Richard Gilbert của Damnation cho biết trò chơi sẽ rất "sâu sắc" và "huyền bí", thể hiện ngay trong giao diện của trò chơi. Khác với những game hành động bắn súng thông thường, Damnation không tích hợp radar, bản đồ, la bàn định hướng trên giao diện, bạn chỉ thấy mục tiêu của một màn chơi qua một đoạn phim ngắn và sau đó tự tìm cách thực hiện nhiệm vụ. Đây cũng là yếu tố phiêu lưu mạo hiểm mà Damnation nhấn mạnh bên cạnh những pha bắn súng. Một màn chơi thông thường sẽ lồng ghép những pha leo trèo, đu bám, nhảy xa hoặc lộn nhào phức tạp để di chuyển đến những vị trí mới và việc tiêu diệt đối phương. Blue Omega cho biết một màn chơi có từ 10 đến 12 cách giải quyết và đường đi khác nhau, tùy thuộc vào bạn chọn cách đi trực tiếp hoặc có phương pháp và chiến thuật. Ví dụ, khi tấn công vào một khu sản xuất súng đạn, bạn có thể chọn cổng chính, tiêu diệt đối phương nhanh gọn nhưng tiềm ẩn nhiều rủi ro. Hoặc với cách "tinh quái" hơn, bạn sẽ leo qua hàng loạt những tường rào, tiến đến vị trí cao nhất của màn chơi và tập kích từ trên cao đầy bất ngờ. Việc kết hợp leo trèo kiểu "platform" và bắn súng ở Damnation tỏ ra khá độc đáo và tạo cho người chơi nhiều lựa chọn hơn.

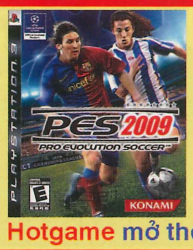
Bên cạnh việc bắn súng và leo trèo, một tính năng đặc biệt nữa dành cho nhân vật chính Rourke là "Spirit Vision", một dạng tầm nhìn xuyên thấu giúp anh chàng nhận diện được đối thủ và đồng đội trong môi trường chiến đấu dày đặc các vật cản. Khi kích hoạt Spirit Vision, màn hình sẽ trở nên mờ đi, đồng đội của Rourke sẽ được đánh dấu màu xanh, đối thủ được đánh dấu màu đỏ. Tuy nhiên, Spirit Vision yêu cầu một khoảng thời gian để "gồng năng lượng" và nhân vật buộc phải buông tất cả vũ khí trên tay để thực hiện này nên cũng cần được cân nhắc thời điểm kỹ lưỡng. Được biết, khả năng này vẫn được áp dụng trong mục chơi mạng, do vậy những tay "camper" chờ thời sẽ... hết thời!

Damnation cũng tích hợp mục chơi multi khá sâu sắc, hỗ trợ tính năng phối hợp hai người trên cùng một máy hoặc nối mạng. Mục chơi online hỗ trợ đến 8 người chơi, với ba kiểu chơi cơ bản là Deathmatch, Team Deathmatch và Capture the Flag. Nét đặc trưng của phần chơi đơn là "đột kích từ trên cao" vẫn được ứng dụng ở ba kiểu chơi online này. Một ví dụ khá rõ ràng là ở kiểu chơi Capture the Flag, khi chỉ bố trí một lá cờ duy nhất ở tận cùng màn chơi, và cho hai đội xuất hiện từ trên những tòa nhà cao phải chiến đấu tranh giành nhau từ trên xuống dưới.

Có thể nói Damnation vay mượn khá nhiều ý tưởng từ Tomb Raider trong những pha leo trèo đu bám, nhưng việc kết hợp thêm yếu tố bắn súng nhịp độ cao giúp trò chơi có nét độc đáo riêng và khá hứa hẹn. Đã có khá nhiều trò chơi thành danh bắt nguồn từ những bản "mod" như Counter-Strike, Team Fortress trước đây, và liệu Damnation có tiếp bước được những đàn anh trên hay không? Câu hỏi sẽ sớm có lời giải đáp khi trò chơi xuất hiện vào quí 4 năm nay trên ba hệ máy chủ lực là PC, Xbox 360 và PS3.

THANH THỦY

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.726.1373 - 04.292.3455
Email : quocdaivn@yahoo.com



PSP Slim: 3 triệu 5 (Tặng kèm 300 Game) / XB360: 7 triệu 5 (Bảo hành Red Ring 12 tháng)
WII: 5 triệu / NDS: 2 triệu 7 (Tặng kèm 1000 Game) / PS2: 2 triệu 6 / PS3 80GB: 7 triệu 4

- Nhận đặt mua, đổi game PS3, băng GBA, copy game PSP vào thẻ nhớ
- Bán các phụ kiện cho máy PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA...
- Kiểm tra miễn phí, sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game Console
- Sửa lỗi Red Ring của máy XB360 (Có bảo hành)
- Gắn modchip PS2, WII - Mua bán các máy PS2, PS3 đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

Hotgame mở thêm cửa hàng mới tại 106 tập thể G3 - Trung Tự (Điện thoại: 04.292.34.55)

Animal Crossing: Lets go to the City

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Nintendo | **Phát hành:** Nintendo | **Ngày phát hành:** Q4/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii

Nếu cuộc sống là những chuỗi ngày lễ dài vô tận, bạn sẽ làm gì? Đi câu cá, nhặt những vỏ **sò trên bãi biển hay xem pháo hoa với bạn bè?** Xây người tuyết, trao đổi những món quà với người thân hay trang trí nhà cửa? Phiêu lưu đến những thành phố xinh đẹp, đi mua sắm? Và còn rất nhiều niềm vui khác nữa mà bạn có thể làm, tất cả chỉ gói gọn trong trò chơi Animal Crossing: Lets go to the City.

Trong game, thời gian diễn ra như ngoài đời, tạo nhiều cơ hội cho bạn khám phá. Như cắm lửa trại vào mùa hè, đi xin kẹo vào ngày Halloween... Bên cạnh đó, bạn cũng có thể hòa nhập cuộc sống sôi động của thành thị; cùng gia đình, bạn bè chia sẽ những giây phút vui tươi qua Animal Crossing: Lets go to the City.

Command & Conquer: Red Alert 3

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** EA Games | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** 11/11/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3, PC

Trong Red Alert 3, người chơi sẽ được phiêu lưu ngược dòng thời gian nhằm thay đổi quá khứ trong lịch sử. Tuy nhiên, cỗ máy thời gian đã gặp trục trặc, các sự kiện trên thế giới bỗng nhiên bị thay đổi hoàn toàn. Một loại siêu vũ khí đã được phát minh, tạo ra thế chiến thứ 3 trong lịch sử loài người.

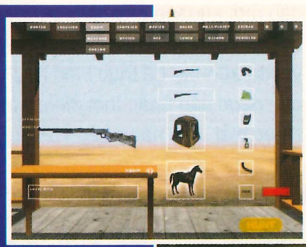
Đây cũng là phiên bản đánh dấu cho sự trở lại của dòng game chiến thuật Red Alert danh tiếng. Game hứa hẹn mang lại nhiều trận chiến với quy mô lớn, đưa người chơi đến nhiều tình huống phức tạp trong cách dàn quân; một trong những game chiến thuật được nhiều người mong đợi nhất.

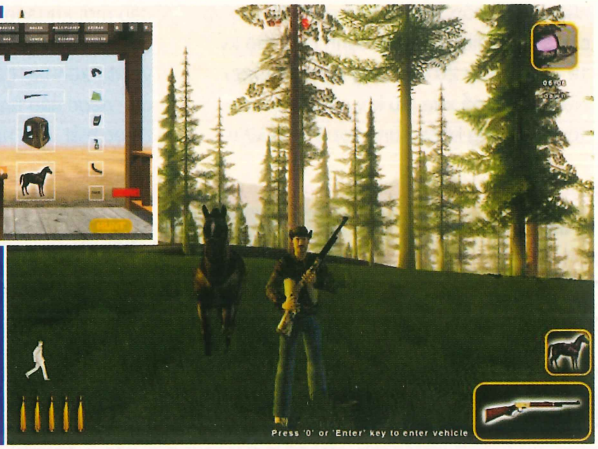
Deer Hunter Tournament

Thể loại: Săn bắn | **Phát triển:** Atlus | **Phát hành:** Atari | **Ngày phát hành:** Q4/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360

Game thủ cũng như fan thể loại săn bắn sẽ có dịp trổ tài tại những khu săn nổi tiếng nhất trên thế giới qua trò chơi Deer Hunter Tournament. Bên cạnh đó, người chơi sẽ có thể sử dụng những tính năng mà chưa hề có trong bất kỳ game săn bắn nào trước đây, như tàng hình, thuê các chuyên gia săn bắn...

Ngoài ra, tính năng nổi trội nhất của game là đưa ra những phản ứng của loài vật y như thật. Trí thông minh nhân tạo (AI) của các loài thú sẽ được đầu tư rất kỹ, chúng có thể nhìn, nghe và cả ngửi. Chính những tính năng này sẽ gây thêm phần thử thách cho game thủ, nhưng cũng chính là điều mà những tay thợ săn mong đợi.





Diabolik: The Original Sin

Thể loại: Phiêu lưu, hành động | **Phát triển:** Artematica | **Phát hành:** Black Bean Games | **Ngày phát hành:** Q4/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS2, PSP, DS, Wii, PC

Diabolik: The Original Sin thuộc thể loại game phiêu lưu cổ điển, kết hợp với thể loại hành động đòi hỏi những phản ứng nhanh từ game thủ. Trong vai vua trộm Diabolik, người chơi sẽ giúp anh ta giải cứu người yêu Eva. Thế giới trong game được hòa trộn giữa những khung cảnh 3D đẹp mắt và những khung hình 2D trắng đen như truyện tranh, tạo ra những nét hấp dẫn. Trong game, bạn sẽ chứng kiến anh chàng Diabolik thi triển những chiêu thức rất lợi hại, bên cạnh đó còn có những đồ dùng rất "hi-tech".

Monster Jam: Urban Assault

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** Torus Games | **Phát hành:** Activision | **Ngày phát hành:** chưa có thông tin | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PSP, PS2, DS, Wii

Game thủ sẽ tiếp tục trổ tài lái xe của mình qua game Monster Jam: Urban Assault, đây là bước nối tiếp sau thành công của bản đầu tiên hồi năm ngoái. Người chơi sẽ gặp lại những chiếc "monster" với những chiếc bánh xe khổng lồ như muốn đè bẹp bất kỳ ai cản đường. Không gian chính của game vẫn được tổ chức ngoài trời và người chơi phải vượt qua những vòng đua đầy thử thách khắc nghiệt.

Ngoài chế độ đua trong đấu trường truyền thống, nhà phát triển còn cho biết, bạn sẽ có cơ hội đi xe khắp thành phố, thu thập các vật dụng cần thiết và... hạ gục đối phương. Monster Jam: Urban Assault là game đáng để những ai thích cảm giác mạnh chờ đợi.

NPPL Championship Paintball 2009

Thể loại: Thể thao | **Phát triển:** Activision | **Phát hành:** Activision | **Ngày phát hành:** Q4/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3, PS2, Xbox 360, Wii

Nếu bạn là người yêu thích thể loại game thể thao pha lẫn bắn súng thì đừng nên bỏ qua NPPL Championship Paintball 2009 sắp tới của hãng Activision. Với NPPL Championship Paintball 2009, game thủ sẽ có cơ hội tham gia vào giải bắn súng phun sơn như ngoài đời.

Được biết, game sẽ hỗ trợ rất nhiều cho chế độ chơi nhiều người. Bên cạnh đó, các dụng cụ dàn trận, súng phun sơn, khu vực thi đấu... đều được nhà sản xuất mua bản quyền để có thể trình diễn như thật. Hãy luyện tập để trở thành một trong những nhà thiện xạ súng phun sơn của thế giới qua NPPL Championship Paintball 2009.

WILLIAM R. FISHER'S Beyond the Spirit's Eye MẮT

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

BỀ DÀY LỊCH SỬ

Từ trước đến nay đã có rất nhiều tựa game kinh dị (survival horror) được phát hành đại chúng. Một trong số tiên phong "khét tiếng" ở thể loại này chính là Alone in The Dark nổi tiếng của Infograms được ra mắt lần đầu tiên vào năm 1993. Game được thiết kế dưới góc nhìn thứ 3 và là một trong những sản phẩm đầu tiên sử dụng việc dừng hình 3D thời gian thật. Tiếp nối sau đó là sự xuất hiện của Resident Evil và Silent Hill, đặt nền tảng cho thể loại "survival horror". Dù các game này hướng đến việc hành động hơn là phiêu lưu, nhưng chúng vẫn sở hữu những đặc điểm thường thấy trong game phiêu lưu như giải các câu đố hóc búa hoặc ghép các món đồ với nhau.

Trái lại, The 7th Guest (1993) và The 11th Hour (1995) của Trilobyte là những ví dụ của những game phiêu lưu kết hợp với tình tiết kinh dị (nhưng không thuộc thể loại kinh dị). Cả hai game đều sử dụng cảnh nền 3D được dựng sẵn kết hợp với những đoạn phim FMV (Full Motion Videos). The 7th Guest là một trong những trò chơi sớm nhất được phát hành dưới định dạng CD-ROM và đã bán được một lượng khá lớn. Nhưng đáng tiếc, nhà phát triển Trilobyte cũng không tồn tại được lâu như các công ty game khác.

Last Half of Darkness cũng là một dòng game với một bề dày lịch sử lâu đời. Phiên bản đầu tiên được phát hành vào năm 1989. Last Half of Darkness rất giống với The 7th Guest về nhiều khía cạnh khác nhau. Toàn bộ game là thuần phiêu lưu bao gồm nhiều câu đố, bài toán để người chơi giải quyết trong cuộc chơi cộng với không khí kinh dị mà game mang lại. Hơn 15 năm sau, phiên bản thứ hai với tên gọi Shadows of the Servant mới được ra mắt. Phiên bản gần đây nhất là Last Half of Darkness: Beyond the Spirits Eyes (BSE) chính phần tiếp theo của Shadows of the Servant.

NỘI DUNG

Trong BSE, một lực lượng ma quỷ được biết đến với tên gọi "Eye" đã chiếm thị trấn Shadowcrest. Game cung cấp cho bạn lời giới thiệu về những gì đã xảy ra qua gói bưu phẩm của quý bà Ze Hire.

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** WRF Studios | **Phát hành:** WRF Studios | **Ngày phát hành:** Tháng 6/2007 | **ESRB:** Teen
Cấu hình: CPU: PIII 800MHz / **RAM:** 128MB / **VGA:** 32MB / **HDD:** 1GB / **OS:** Windows 95/98Me/2000/XP / **Dung lượng:** 2CD

Quỷ

Trong đó, bà ta kết nối những sự kiện ở New Orleans trong phần chơi trước cho đến sự trở lại của các thây ma trong phần này và nhờ bạn giải quyết sự khủng hoảng mà ngôi làng đang đối mặt. Ngoài ra, bạn còn được cung cấp một quyển nhật kí của bác sĩ Benzor trong gói bưu thiếp từ Ze Hira. Qua cuốn nhật kí này, bác sĩ Benzor đã mô tả ngắn gọn việc bạn của ông bị như thế nào và tại sao ông lại nghi rằng anh ta đang bị điều khiển bởi một thế lực đen tối.

Giao diện bên trong Beyond the Spirits Eye được thiết kế khá đơn giản. Phần lớn các cảnh chơi chỉ cần một phím chuột. Chuột phải chỉ được dùng duy nhất khi mở kho đồ để xem xét vật dụng kỹ càng hơn. Còn chuột trái sẽ dùng để kết hợp các vật dụng lại với nhau. Việc đối thoại sẽ diễn ra bằng cách người chơi nhấn chuột vào những lựa chọn khác nhau trong đoạn hội thoại. Di chuyển quanh thị trấn sẽ dễ làm bạn bị lạc đường. Trong một số cảnh, người chơi có thể di chuyển đến nhiều hướng và có thể vòng ngược lại bằng cách click vào rìa phải hoặc trái của màn hình. Một số bước có những hoạt động chuyển đổi còn một số khác bị cắt hoàn toàn. Việc cắt bỏ các hành động này phần nào khiến bạn khó biết rằng mình đã xoay sang đâu và rất dễ bị mất định hướng.

Kích thước của thị trấn thì không lớn lắm, người chơi có thể đi khắp các khu vực mà không tốn nhiều thời gian. Tuy vậy, sẽ rất khó nhớ những cảnh có liên quan với nhau khi bạn cần quay lại. Trong phần lớn các trường hợp, các câu đố sẽ được giải quyết bằng cách tìm các tài liệu được giấu ở một địa điểm nào đó, nhờ vậy người chơi sẽ biết được cách để hóa giải những bài toán hóc búa kia tuy chúng không bao giờ gọi là quá khó nếu bạn biết mục tiêu của chúng.

Về không khí đáng sợ đặc trưng của dòng Last Half of Darkness? Câu trả lời phụ thuộc vào cái nhìn và sự mong đợi của cá nhân người chơi đối với game. Đầu tiên, bóng tối bao trùm lên game, nội dung câu chuyện chủ yếu diễn ra vào ban đêm. Thứ hai, âm nhạc ảm đạm, đen tối làm nền cho toàn bộ game. Cuối cùng, những âm thanh đáng sợ khiến người chơi dựng cả tóc như tiếng sấm sét hay tiếng gió gào thét trong màn đêm. Tất cả những điều này đều nhắm đến việc xây dựng không khí sởn tóc gáy. Nhà phát triển cũng đề nghị rằng nên chơi game vào ban đêm, khi mọi ánh đèn đã được tắt và tăng âm lượng lên cực đại để có thể thưởng thức được yếu tố kinh dị.

Việc lồng tiếng trong BSE thể hiện khá thô sơ, dù rằng nhà phát triển cũng đã thêm vào hiệu ứng "echo" để tạo nên không khí ma quái cho game. Thực tế, rất ít những đoạn đối thoại có lồng tiếng, phần lớn người chơi chỉ đọc những mẫu đối thoại ngắn gọn để thu thập thêm thông tin là chính. Thật ra, game yêu cầu cấu hình rất thấp, hoàn toàn có thể chạy mượt mà trên các phần cứng "tiền sử" như Pentium III hoặc ngay cả trên hệ điều hành Windows 95. Khi chơi, bạn sẽ có cảm giác đây là một game được thiết kế dành cho thời gian cách đây một thập kỉ. Điều bất ngờ nằm chính ở đội ngũ thực hiện game. Ngoài hai người đảm nhận mảng âm thanh thì tất cả các việc còn lại đều do chính Bill Fisher thực hiện. Đây là một điều đáng khâm phục khi đội dài của game lên đến hai CD mà đội ngũ phát triển chỉ vỏn vẹn có ba người.

Last Half of Darkness: Beyond the Spirits Eye là một game rất đáng để thử qua nếu như bạn là một người mê thích không khí rợn tóc gáy trong những câu chuyện kinh dị. Có thể bạn sẽ cho rằng đây là một game đáng ra phải phát hành cách đây mười năm về trước, dù nó rất phù hợp với bối cảnh trong game.

KHUONG TUYET

Máy tính xách tay

CỖ MÁY CHO GAME 3D

Ấn tượng đầu tiên mà Toshiba Qosmio X300 đập vào mắt các game thủ chính là lớp vỏ ngoài được sơn bóng với hình ngọn lửa hồng bốc lên rất đẹp mắt. Tương tự như đàn anh G40 (ID: G0808_86), X300 khá nặng và cồng kềnh với các số đo thuộc hàng lực sĩ: 41,2x30,6x62,5cm và nặng 4,3kg. Toshiba Qosmio X300 là dạng máy thay thế để bàn nên sẽ không phù hợp nếu bạn nghĩ đến chuyện chơi game ở... mọi nơi.

Bù cho kích thước, Qosmio X300 có nhiều điểm đặc biệt khiến các model khác phải ganh tỵ như cổng HDMI, FireWire, 3 cổng USB, eSATA/USB, khe cắm ExpressCard/54, đầu đọc thẻ 5 trong 1, webcam, bộ đọc vân tay... Đáng chú ý là máy là một trong số ít model có hệ thống âm thanh vòm 4.1 (Harman/Kardon), nhờ vậy chất lượng âm thanh của máy đã được nâng lên đáng kể so với các model giải trí khác.

Màn hình 17" của Qosmio X300 không đạt đến Full HD (1080p) mà chỉ hỗ trợ độ phân giải tối đa 1680x1050. Ở chất lượng này, game thủ có thể yên tâm chơi game mà ít gặp trở ngại đáng kể nào nhưng khi thưởng thức phim có độ nét cao hình ảnh lại bị co lại. Máy cũng không tích hợp bộ điều khiển TV mà thay vào đó là một đầu thu FM, không cung cấp điều khiển từ xa. Tuy nhiên, do kết nối được với dòng TV Regza của Toshiba nên người dùng có thể sử dụng điều khiển của TV cho cả máy tính xách tay. Ổ đọc/ghi DVD ± RW/RAM với công nghệ LabelFlash của máy hoạt động khá êm và không kén đĩa.

Toshiba Qosmio X300 có bàn phím lớn bấm êm và nhạy, và có thêm cụm phím số để các game thủ mê game dàn trận có thể dễ dàng tác nghiệp. Phía trên bàn phím là dãy nút cảm ứng để điều chỉnh đa phương tiện và kề bên là nút chỉnh âm lượng khá tiện lợi. Thú vị là bàn phím của Qosmio được phủ thêm lớp sơn bóng trông bắt mắt và sang trọng. Nhưng nhược điểm của lớp sơn này là để lại dấu vân tay khi sử dụng và rất dễ bong, trầy xước nếu bạn không cẩn thận.

Máy được trang bị bộ xử lý Intel Core 2 Duo T9400 2,53GHz, bộ nhớ DDR3 4GB kênh đôi (có thể nâng cấp lên tối đa 8GB), card đồ họa GeForce 9700 GTS 512MB (có thể tăng lên 1791MB khi chia sẻ bộ nhớ trong RAM), 2 ổ cứng 250GB. Nhìn chung, đây là cấu hình khá mạnh giúp game thủ đủ tự tin để vượt qua đòi hỏi của các game "đỉnh" hiện nay. Tuy nhiên, cần lưu ý là tùy game mà bạn nên lựa chọn độ phân giải phù hợp để có thể chạy trơn tru. Ví dụ như game Unreal Tournament 3 có thể chạy ở độ phân giải 1680 x 1050 (độ phân giải cao nhất của máy) ở mức thiết lập tối đa với tốc độ khung hình/giây (fps) là 50. Nhưng với game Crysis cùng với độ phân giải trên và mức thiết lập very high, máy chỉ đạt 13fps . Khi hạ độ phân giải xuống còn 1024x768, game mới bắt đầu chạy "ngọt" với 28fps. Điểm số 3D Mark 06 của máy cũng khá ấn tượng 7011, tương tối cao khi so với các máy tính xách tay chơi game khác.

Nhìn chung Qosmio X300 là lựa chọn khá phù hợp nếu bạn cần máy tính chơi game mạnh thay cho máy tính để bàn. Giá tham khảo: 43.575.000 đồng.

Ưu:

- Cấu hình mạnh, chơi game 3D tốt.
- Hệ thống âm thanh ấn tượng.
- Thiết kế bắt mắt.
- Nhiều ngõ giao tiếp.

Khuyết:

- Lớp sơn bàn phím dễ để lại dấu tay và dễ bong.
- Không hỗ trợ Blu-ray.
- Không hỗ trợ Full-HD.

XUÂN PHÚ

THÊM PHẦN SANG TRỌNG

LCD AOC 2218Ph 22"

Ba màn hình LCD AOC 2218Ph 22", ViewSonic VX1962wm 19" và VX2262wmp 22" không chỉ thích hợp cho các trận game sôi động, công việc thường nhật mà còn giúp phòng khách game thủ thêm phần sang trọng.

Tính năng chung thể hiện sự cao cấp như khung hình wide 16:10, độ phân giải 1680x1050, đáp ứng nhanh (2ms), góc nhìn rộng 170/160 độ (ngang/dọc), đạt chứng nhận Windows Vista, tương thích HĐH Mac.

Màn hình gương AOC 2218Ph được thiết kế theo công nghệ hấp thụ ánh sáng (Glare), trong khi 2 LCD ViewSonic dùng công nghệ phản xạ ánh sáng (Anti-Glare). Chân đế hợp kim nhôm của AOC 2218Ph thiết kế gọn, vững chắc cả cho để bàn, treo tường và xoay được nhiều "tư thế": lên 33 độ, xuống 5 độ, xoay khung hình ngang/dọc (pivot) góc 90/180/270 độ (chiều kim đồng hồ), "ngửa" lên trời, hoặc nâng cao/ hạ thấp sát mặt bàn... Chân đế 2 LCD của ViewSonic cố định, có đường bạc/tím thời trang, cho phép xoay màn hình lên/xuống góc 20/5 độ.

Ngoài đáp ứng tốt nhu cầu làm việc, cả 3 cùng hướng đến giải trí đa phương tiện nên đều tích hợp loa và "giấu" kín đáo trong cạnh dưới màn hình và hướng xuống. "Dàn loa" 2Wx2 của AOC 2218Ph cho âm thanh khá tốt và có sẵn lỗ cắm tai nghe. Loa của VX1962wm (3Wx2) và VX2262wmp (2Wx2) thiết kế đẹp hơn và hiệu ứng có phần vượt trội với chức năng SRS WOW HD và có chế độ EQ tối ưu sẵn cho game, phim ảnh và đa phương tiện.

LCD ViewSonic VX1962wm 19"

Ngoài ngõ D-Sub phổ thông, AOC 2218Ph thêm ngõ HDMI (kèm cáp) rất thuận tiện nếu bạn đang chơi PlayStation 3 hay Xbox 360 (bản có HDMI); 2 màn hình ViewSonic thêm ngõ DVI.

Với AOC 2218Ph, bạn có thể điều chỉnh thông số trực tiếp bằng 4 nút nhấn cảm ứng (mặc định là chỉnh âm lượng, chọn nguồn tín hiệu, tự động cấu hình) và nút menu (nhấn giữ vài giây để tắt nguồn) đặt trên mặt trước. Bạn cũng có thể điều chỉnh thông tiện ích i-Menu có giao diện khá đẹp, có chế độ hiển thị tối ưu (Full Enhance, Sky-Blue, Nature Skin, Green Field, Auto detect) và chức năng chọn khung hình ngang/dọc.

Với hai LCD ViewSonic, 4 nút nhấn chỉnh OSD đặt cạnh dưới màn hình khá thẩm mỹ nhưng bạn cần "quen tay". Menu VX1962wm và VX2262wmp dễ sử dụng, đủ chức năng và cho phép chỉnh chế độ màu: sRGB, 9300K, 7500K, 6500K, 5400K hay do bạn quy định [R, G, B].

LCD ViewSonic VX2262wmp 22"

Kết quả thử nghiệm thu được của 3 màn hình đều rất tốt và đáng giá cho game thủ. Trong game Rogue Trooper, cả 3 đều thể hiện được hình ảnh đẹp, màu sắc phong phú. Các LCD cũng đã thể hiện khung cảnh thiên nhiên tươi sáng trong Far Cry một cách tự nhiên. Thời gian đáp ứng ấn tượng 2ms, 3 màn hình hạn chế được tối đa hiện tượng dừng hình trong những trận chiến của Heroes of Annihilated Empires.

AOC 2218Ph hấp dẫn cho nhu cầu hiển thị đa hướng, sang trọng và giao tiếp cao cấp. ViewSonic VX1962wm khá thanh lịch. Đỉnh cao về "chất" là Viewsonic VX2262wmp.

ĐỨC THỊNH

Liên hệ:
AOC: Silicom
ViewSonic: SaigonView

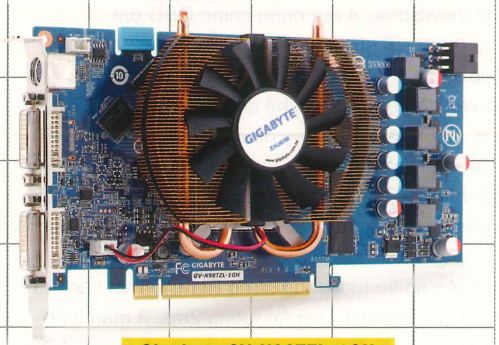
Thông số kỹ thuật

Tên sản phẩm	Khung hình	Độ phân giải	Độ sáng	Kích thước điểm ảnh	Độ tương phản	Độ tương phản động	Thời gian đáp ứng	Góc nhìn	Ngõ vào	Giá/Bảo hành
AOC 2218Ph	22"	1680x1050	300cd/m²	0.282mm	-	12000:1	2ms	170/160	D-SUB/HDMI/AV	9.238.000đ/ 3năm
ViewSonic VX1962wm	19"	1680x1050	300cd/m²	0.243mm	1000:1	6000:1	2ms	170/160	D-SUB/DVI/AV	295USD/ 3năm
ViewSonic VX2262wmp	22"	1680x1050	300cd/m²	0.282mm	1000:1	20000:1	2ms	170/160	D-SUB/DVI/AV	385USD/ 3năm

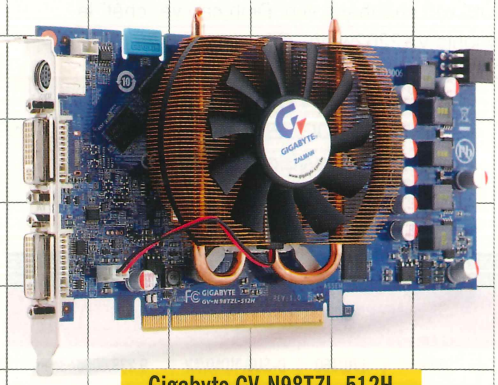
Card đồ họa

"Chiến binh" GEFORCE 9

ECS N9800GT 512MX (1)



Gigabyte GV-N98TZL-1GH



Gigabyte GV-N98TZL-512H

Các dòng card đồ họa cao cấp liên tiếp ra đời thỏa "cơn khát" của những nhà phát triển game, các game thủ và chuyên gia xử lý đồ họa. Thế giới Game DirectX 10 ngày càng phong phú và cần có card đồ họa hỗ trợ để tận dụng tốt thư viện đồ họa. Nhóm card thử nghiệm tháng này sẽ đáp ứng được nhu cầu đó của bạn. Năm card đồ họa ECS N9800GT 512MX, Gigabyte GV-N98TZL-1GH, Gigabyte GV-N98XP-512H-B, MSI N9800GT-T2D512-OC, Gigabyte GV-N98TZL-512H mang đến tốc độ xử lý đồ họa cao và nhiều tính năng mới.

Trong năm card thử nghiệm, chỉ có Gigabyte GV-N98XP-512H-B sử dụng GPU NVIDIA GeForce 9800GTX+, các card còn lại được trang bị GeForce 9800GT. Tất cả đều sử dụng loại bộ nhớ GDDR3 và giao tiếp nhớ 256bit nhưng dung lượng có khác: chỉ có Gigabyte GV-N98TZL-1GH trang bị 1GB, các card còn lại chỉ 512MB. Hỗ trợ DirectX 10, các card đồ họa thử nghiệm có thể tương thích tốt các game trên nền tảng này.

Năm card đồ họa còn được trang bị các công nghệ hấp dẫn: SLI cho phép ghép nối 2 card đồ họa, PureVideo HD giúp hình ảnh đẹp, rõ nét nhất là trong những phim DVD, HD DVD ... Ngoài những tính năng đó, ECS N9800GT 512MX, Gigabyte GV-N98XP-512H-B, MSI N9800GT-T2D512-OC còn được trang bị thêm các công nghệ khác của NVIDIA như: CUDA làm tăng khả năng tính toán của máy tính, PhysX hiện thực tối đa các hình ảnh trong game. Đặc biệt, MSI N9800GT-T2D512-OC hỗ trợ thêm công nghệ tiết kiệm năng lượng còn đang "nóng" của NVIDIA là Hybrid Power, công nghệ chỉ kích hoạt được khi sử dụng card này với mainboard cùng hỗ trợ. Hai card đồ họa ECS N9800GT 512MX và MSI N9800GT-T2D512-OC còn tặng kèm một DVD game hành động Rainbow Six Vegas 2.

Bước vào thế giới game để thấy được một phần sức mạnh xử lý đồ họa của các card thử nghiệm. Nhìn chung, với các thông số kỹ thuật "trội" hơn hẳn, Gigabyte GV-N98XP-512H-B đã thắng thế trong hầu hết các game. Các card còn lại cùng GPU GeForce 9800GT cho kết quả "cạnh tranh" khi tham gia "chiến trận". Là dòng đồ họa cao cấp, Test Lab tự tin cho các card "tham chiến" ngay trên khung 1600x1200. Cụ thể, trong một số game "dễ chịu" như Unreal Tournament 3, Doom 3, Quake 4, Half Life, nhóm card thử nghiệm không cần phải bỏ ra nhiều sức khi vượt qua với điểm số thấp nhất cũng đã gấp 3 lần mức sàn 30fps (Quake 4) và cao nhất cao đến gấp 5 lần (Unreal Tournament 3).

Chi tiết hơn, trong các bản tỉa của Unreal Tournament 3, dẫn đầu là Gigabyte GV-N98XP-512H-B với 150fps, tiếp đến là ECS N9800GT 512MX (148fps), MSI N9800GT-T2D512-O(146fps), cuối cùng, Gigabyte GV-N98TZL-1GH, Gigabyte GV-N98TZL-512H đồng hạng ở 145fps. Nhóm card cũng vượt qua Doom 3 ở mức cao nhất đạt 115fps, các "chiến binh" so kè từng điểm với khoảng cách lớn nhất chỉ 3fps. Trong Quake 4, khoảng cách giữa các "chiến binh" lớn nhất chỉ

4fps khi GV-N98XP-512H-B chiến thắng ở 100fps và ECS N9800GT 512MX nhường bước với 96fps. Các card được trang bị GPU GeForce 9800GT với sức mạnh khá đồng đều cũng cạnh tranh quyết liệt trong Half Life với chiến công được rải đều từ 125fps đến 128fps, tất nhiên Gigabyte GV-N98XP-512H-B vẫn giữ vững vị trí anh cả khi dẫn đầu cách biệt với 133fps.

Cũng trên khung 1600x1200, trong các "chiến trường" có phần quyết liệt hơn như: Company Of Heroes, Crysis, F.E.A.R, Stalker, các chiến binh cao cấp hơi chùn bước. Với trận Crysis đầy thử thách, chỉ có Gigabyte GV-N98XP-512H-B vượt qua "ải" 30fps với 31fps, các chiến binh còn lại đồng hạng 26fps. Ở các game còn lại, các card đồ họa đều hơn gấp 2 mức sàn với điểm số rãi đều từ 66 đến 120fps.

Khi kích hoạt chế độ "hóc búa" 1600x1200 4xAA 8xAF trong các game Doom 3, Quake 4, FarCry để có được hình ảnh đẹp hơn, tất cả đều vượt mức 70fps nhưng không quá 88fps.

Sự phân cấp giữa 2 dòng GPU còn thể hiện rõ nét trong thử nghiệm đồ họa với phần mềm 3DMark 06. Gigabyte GV-N98XP-512H-B vượt lên trên tất cả với điểm số khá tách biệt 8442 điểm trong khi các card còn lại đều "bám sát mức" 8.000 điểm. Trong phép dựng hình 3dmax 5.1 thì khoảng cách đã được rút ngắn đều đặn hơn khi điểm rãi đều từ 129fps đến 137fps. Kết quả này có thể làm hài lòng bất cứ chuyên viên đồ họa nào.

Test Lab cũng đã làm phép so sánh giữa các card đồ họa dòng cao cấp của GeForce 9 (9800GT) với dòng cao cấp của GeForce 8 (8800GT), cụ thể là Gigabyte GV-NX88T512H-B (có cùng dung lượng nhớ 512MB và giao tiếp nhớ 256bit) để bạn đọc có thêm thông tin lựa chọn. Thật ngạc nhiên khi sức mạnh giữa 2 dòng này tương đương nhau. Card trang bị GPU 9800GT thắng thế trong một số game như F.E.A.R, Doom 3, Hafl Life và phép dựng hình 3dmax 5.1. Trong các game khác, các card 8800GT lại nhỉnh hơn vài fps hoặc ngang bằng (xem biểu đồ). Ngay cả điểm 3DMark 06, 2 nhóm card này cũng tỏ ra cân tài, cân sức khi Gigabyte GV-NX88T512H-B đạt 8078 điểm. Tất nhiên, "đại sứ" cho dòng GeForce 8800GT có tốc độ xử lý thua hẳn Gigabyte GV-N98XP-512H-B (GeForce 9800GTX+), kết quả được thể hiện trong các điểm số game và 3DMark 06 (xem biểu đồ).

Sức mạnh xử lý đồ họa cao, được hỗ trợ nhiều tính năng mới, các card đồ họa dòng cao cấp của GeForce 9 tháng này sẽ làm hài lòng các game thủ cũng như những chuyên viên xử lý đồ họa. Nếu không thật "dư dả" nhưng vẫn muốn "xông pha" tốt các game, bạn có thể chọn các đại diện GeForce 9800GT, "rủng rỉnh" hơn một chút, Gigabyte GV-N98XP-512H-B thật đáng mặt.

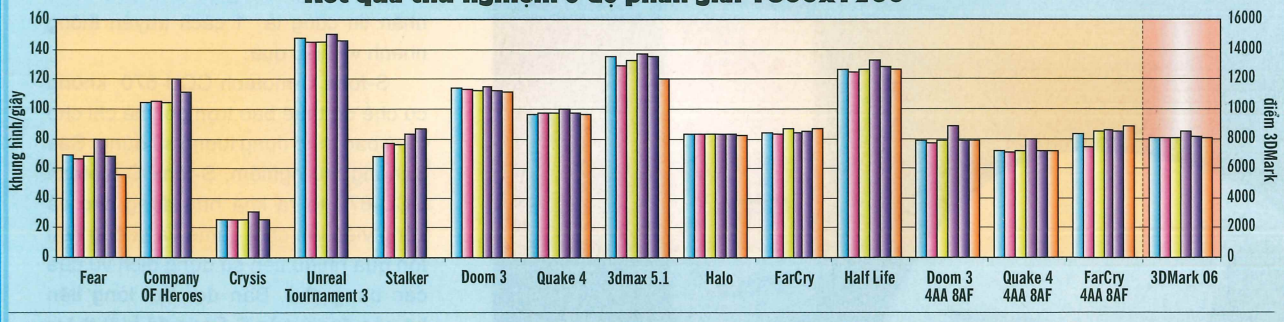
TỐ NHƯ

MSI N9800GT-T2D512-OC

Gigabyte GV-N98XP-512H-B

Liên hệ:
ECS: Gia Tín,
Gigabyte: Viễn Sơn,
MSI: Minh Thông

Kết quả thử nghiệm ở độ phân giải 1600x1200



Cấu hình thử nghiệm: BMC Asus P5B Deluxe, BXL Intel Core 2 Duo E6300, RAM 2GB Corsair XMS26400, đĩa cứng Seagate ST3250625AS, nguồn CoolerMaster RS-850-EMBA.

"ĐỒ CHƠI" CHO BANG CHỦ

S-fone C-motech CCU-670

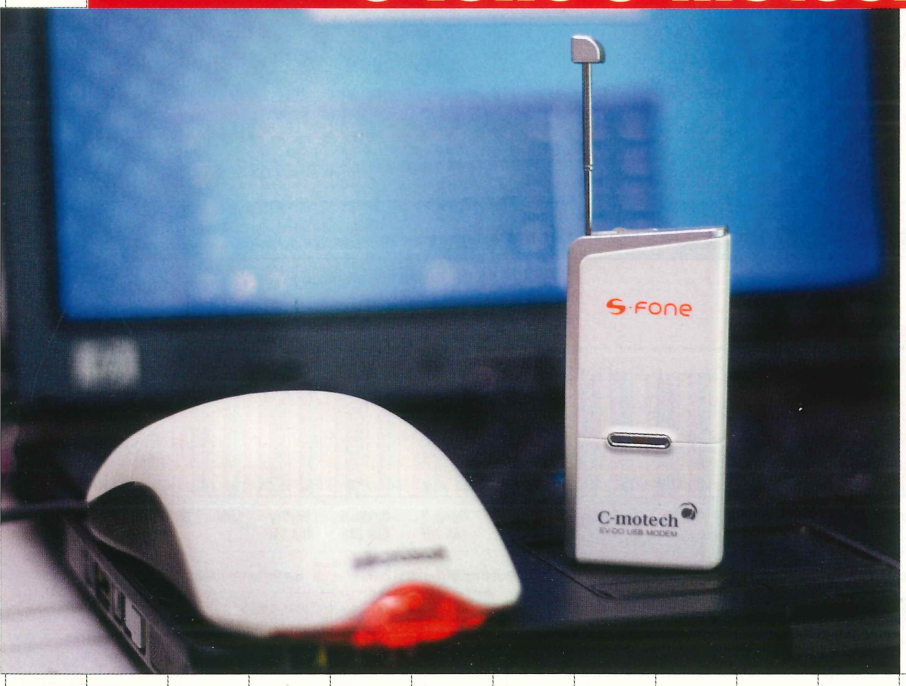
Bạn không cần phải là bang chủ mới được dùng thiết bị nhỏ gọn này. Nhưng có lẽ các bang chủ trong các game online (hay còn được gọi là "faction leader", "guild master") cần nó nhất. Được biết, hầu hết các bang hội lớn trong các game online được điều hành và quản lý bởi các lãnh đạo là người đã đi làm và họ xem việc nhập vai bang chủ như 1 cách để rèn luyện năng lực quản lý. Nghĩ thử xem: bang chủ trăm công nghìn việc, nào là thu nhận bang chúng mới, loại bỏ bang chúng "xấu", hay liên minh, tuyên chiến v.v. Nếu không có đường truyền Internet thường xuyên và sẵn sàng mọi lúc mọi nơi quả là bất tiện cho các "Xi i Ô". Dĩ nhiên các bang chủ có thể vào các tiệm Internet để xử lý công việc nhưng nhỡ đâu tiệm net đó không cài game mà bang chủ đang chơi? S-fone C-motech CCU-670 nhỏ gọn là lời giải cho các bang chủ "rủng rỉnh hầu bao" và muốn đầu tư cho sự nghiệp bang hội.

Với cước thuê bao khoảng 250.000 đồng/tháng, dịch vụ Internet di động của S-Fone quả là cạnh tranh cho những ai cần dùng Internet cho mục đích cá nhân, nhất là các bạn trẻ đang đi làm. Nếu bạn thuê bao Internet ADSL thì chỉ khi nào về nhà mới dùng được. Còn khi lên cơ quan hay vào các quán cà phê Wi-Fi thì bạn phải dùng mạng của nơi đó; nghĩa là, vẫn phải phụ thuộc vào quy định và chất lượng đường truyền của nơi cung cấp dịch vụ.

Với S-fone C-motech CCU-670, bạn có thể dùng nó để kết nối máy để bàn hay máy tính xách tay vào Inetrnet nhanh chóng. Thiết bị này nhiều khi là trợ thủ đắc lực cho công việc. Và càng là trợ thủ đắc lực cho việc chơi game. Nếu công ty không cho phép chơi game qua mạng Internet thì bạn có thể treo máy tính xách tay với thiết bị này mà vẫn tập trung vào công việc. Nhưng xin nhớ: công việc vẫn là trên hết nhé!

Qua cảm nhận cá nhân của tác giả, sau 3 tháng thử nghiệm, S-fone C-motech CCU-670 có khả năng giữ kết nối khá tốt. Khi dùng để chạy game Granado Espada - game online được phát hành bên Singapore, thiết bị cho phép kết nối qua đêm mà không bị đứt đường truyền. S-fone C-motech CCU-670 cũng đảm bảo đường truyền khá tốt khi diễn ra các trận đánh công thành (colony war) vốn luôn bị "lag" hình và đường truyền. Tuy nhiên, chúng tôi chưa thử nghiệm với các game bắn súng trực tuyến.

S-fone C-motech CCU-670 là phiên bản thiết bị mới nhất, hỗ trợ thêm hệ điều hành MAC OS (tính năng mà các thiết bị đời trước không có). Tuy nhiên, USB này không phải là dạng cắm - chạy (plug n play) mà bạn phải cài trình điều khiển (driver) trước trên máy PC hay laptop cần kết nối. Vì vậy, nếu muốn sẵn sàng kết nối, chủ nhân chiếc USB này cần mang thêm 1 bút nhớ USB chứa driver để khi cần có thể cài đặt nhanh và chạy.



Một lợi thế khi dùng USB này là chủ nhân được dùng thêm 1 số điện thoại di động của S-Fone để nhắn tin bằng phần mềm nhắn tin tích hợp trong bộ phần mềm kết nối Internet. Đôi khi nếu như mạng quá lag, không thể chat hay VoIP, nhắn tin cũng là 1 cách truyền thông nhanh và hiệu quả.

S-fone C-motech CCU-670 không có chế độ thuê bao trọn gói mà chỉ cho thuê bao theo dung lượng sử dụng. Sau 3 tháng thử nghiệm, S-fone C-motech CCU-670 tỏ ra khá hữu dụng cho cả công việc lẫn chơi game và không tiêu tốn quá nhiều tiền sử dụng dịch vụ của các bang chủ. Bạn đọc vui lòng liên hệ các đại lý của S-Fone để biết thêm chi tiết.

PHI QUÂN

VỪA chơi VỪA gọi

PlayStation đời thứ 3 (PSP-3000) vừa ra lò. Điểm khác biệt chính so với chiếc PSP-2000 là PSP-3000 tích hợp Skype. Trước đây, nếu bạn muốn dùng Skype cho PSP-2000 thì phải mua phụ kiện và cập nhật firmware khá phức tạp (ID: G0806_82). Nhận thấy giá trị ở chức năng này, Sony đã tung ra chiếc PSP-3000 tích hợp phần mềm skype và micro, giúp game thủ có thể biến chiếc PSP chơi game thành chiếc điện thoại VoIP dễ dàng. Ngoài ra, hình dáng của PSP-3000 hầu như giống hệt PSP-2000. Một số điểm khác biệt nhỏ như: màn hình sáng và màu đẹp hơn, nút chỉnh độ sáng chỉ có 3 mức độ (so với 4 của PSP-2000), vòng tròn sau lưng máy thanh mảnh hơn. PSP-3000 cũng dùng pin công suất 1200mAh.

Thử kết nối Wi-Fi và đăng nhập Skype, chất lượng thoại của máy rất tốt, giọng nói trong rõ. các chức năng của Skype được cài sẵn trên PSP dễ dùng, trực quan. Đây quả là chiếc PSP đáng giá cho game thủ thường phải sử dụng Skype.

Hiện tại, PSP-3000 được đóng gói 2 dạng: bản Limited Edition gồm thẻ nhớ Memory Stick Pro Duo 1GB và 2 game National Treasure 2 và Ratchet Clank: size matters (giá tham khảo 3.900.000 đồng); và bản phổ thông chỉ gồm máy (giá 3.500.000 đồng). Sản phẩm được Halo (82 Pasteur, TP. HCM) và các cửa hàng game cung cấp.

DUYBL

Có thêm ngõ cho micro nằm phía dưới màn hình.

Skype được tích hợp trực tiếp trong mục Network của PSP với giao diện rõ ràng, dễ dùng.

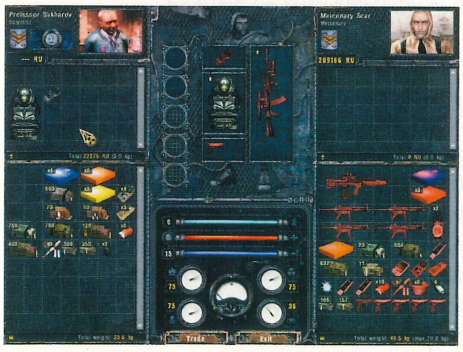
Hướng dẫn cơ bản S.T.A.L.K.E.R Clear Sky

S.T.A.L.K.E.R Clear Sky không đơn giản chỉ là bắn súng FPS, mà còn lồng thêm hai yếu tố buôn bán và nâng cấp thường thấy ở thể loại nhập vai. Bối cảnh xây dựng trong game đòi hỏi người chơi phải trang bị súng thật "chiến", áo giáp thật "trâu" để vượt qua mọi thử thách của môi trường sống. Bài hướng dẫn này sẽ giúp bạn làm quen với trò chơi.

Bắt đầu câu chuyện, bạn tỉnh dậy trong căn cứ tổ chức Clear Sky. Rời giường, bạn đến nói chuyện với chủ quán bar Cold (nhấn phím P mở máy PDA để xác định vị trí, xem nhiệm vụ nếu cần), sau đó đến gặp thủ lĩnh Lebedev. Nhiệm vụ đầu tiên của bạn trong trò chơi là giúp đỡ trạm gác The Outpost. Hãy ghé thương nhân Suslov nhận vũ khí, rồi đến chỗ nhân vật Guide để được đưa đi.

Hiện tại, bạn đã ở trong vùng Swamp. Đó là một nơi đầy rẫy các điểm anomaly có thể khiến bạn mất mạng. Nếu đang cầm ống nhòm, nhấn phím số 5 để cất (đồng thời trở về tư thế tay không), nhấn tiếp phím số 6 để lấy bu-lông, ném vào các khoảng không trước mặt để dò anomaly. Nhấn phím chữ O để lấy máy dò Echo detector nhằm tìm artifact tên Jellyfish (nằm ở bụi cây bên trái nếu bạn đi thẳng tới, khi đến gần detector sẽ phát sáng và kêu inh ỏi). Khi đến điểm đích, bạn trèo lên trạm gác để hoàn thành nhiệm vụ, rồi xuống đất dùng súng ngắn hoặc shotgun hạ những con mutant (quái vật đột biến) xuất hiện ngay sau đó. Lúc này, nếu nhanh tay, bạn có thể lục soát 3 thi thể tại đây để lấy thêm ít đồ. Điều quan trọng là bạn cần ẩn nấp trong toa tàu khi có dấu hiệu của 1 đợt emission. Bạn sẽ được đưa về lại căn cứ Clear Sky.

Tìm thủ lĩnh Lebedev và nói chuyện với ông ta. Bạn sẽ phải chấp thuận làm việc cho ông ta nếu muốn tiếp tục trò chơi. Tìm thương nhân Suslov để nhận phần thưởng (sử dụng câu thoại "You got something for me?"). Bạn cũng có thể gặp gỡ các nhân vật nhóm trưởng xem họ có cần giúp đỡ gì không (mỗi lần chỉ nhận được 1 nhiệm vụ tìm đồ vật và một số nhiệm vụ cung cấp đạn dược), nhưng điều quan trọng lúc này là đến chỗ của tay kỹ sư Gray. Bạn không cần phải tìm cách lấy súng Akm 72U (loại nòng cụt) ở chỗ ông ta, vì lượng đạn cho loại súng này hiện rất hiếm. Ông ta giao cho bạn một số nhiệm vụ tìm thông tin nâng cấp. Gray cũng giúp bạn sửa chữa và nâng cấp súng, giáp nếu bạn có khả năng thanh toán. Đến gặp nhân vật Guide 1 lần nữa để vào lại Swamp.



Khi xuất hiện, bạn đang ở khu vực Fishing Hamlet. Mở PDA, bạn sẽ thấy có hàng loạt điểm chiến sự đang diễn ra giữa Clear Sky và Renegade. Chọn tấn công hướng nào cũng được, nhưng hãy chú ý kẻo bị bầy mutant cấu xé giữa đường. Nếu đi theo hướng Bắc, bạn sẽ đánh chiếm Pump Station. Sở dĩ tôi chọn vị trí này đầu tiên là vì có một tên Renegade sử dụng khẩu Viper 5. Sau khi kiểm soát Pump Station, tịch thu khẩu Viper 5, công việc kế tiếp là mở PDA xác định vị trí và hướng đi của bọn viện binh Renegade muốn tái chiếm điểm chiến sự này. Chặn đường phục kích chúng để hoàn tất nhiệm vụ giúp Clear Sky chiếm Pump Station từ tay Renegade. Trở về căn cứ Clear Sky (thông qua Guide) để tiến hành nâng cấp Viper 5, quan trọng nhất là thay loại đạn (sử dụng loại 9x18mm có rất nhiều thay vì 9x19mm). Trở lại Fishing Hamlet, đi theo đường mòn hướng Đông Bắc, bạn sẽ thấy có 1 tháp canh (nếu Renegade đang chiếm tháp này thì các nhân vật nhóm trưởng sẽ có đề nghị nhiệm vụ chiếm tháp này). Ở các thùng gỗ trên tháp có ống ngắm PSO-1 dành cho AK nòng dài (Akm 74/2 hoặc AC96/2). Lấy nó để sử dụng sau này. Tiếp tục thực hiện tuyến nhiệm vụ chính cho đến khi có nhiệm vụ nhờ Guide ở Southern farmstead đưa sang Cordon.

Guide đưa bạn sang Cordon. Nhiệm vụ mới là tìm thương nhân Sidorovich nhưng phe Military bắn chặn rất dữ dội, không cho bạn đi sâu vào bên trong. Giải pháp an toàn: quay trở lại Swamps, đi lên phía Bắc đến Machine yard rồi vào Cordon theo lối vào hướng Đông Bắc. Các lối vào phần đất Nam Cordon (ranh giới ngăn cách là tuyến đường ray xe lửa). Bạn đến Neutral base (căn cứ Stalker mé trái), nhờ Guide đưa đến Village Center rồi gặp Sidorovich trong 1 hầm trú ẩn để hoàn thành nhiệm vụ. Ra khỏi Village Center, bạn đi bộ theo hướng Bắc đến Neutral base, trên đường sẽ có một vụ đấu súng giữa Military và Stalker. Đáp ứng lời kêu gọi của Stalker, hãy hạ mấy tên Military. Sau đó tiến hành làm tuyến nhiệm vụ chính. Tận cùng phía Nam Cordon là doanh trại Military từng bắn chặn bạn ban đầu – nơi đây sẽ "cấp" nhiều AK và đạn dược nếu bạn đủ sức tấn công.

Sang Garbage theo lối vào hướng Bắc, đám Bandits sẽ chặn bạn lại để cướp tiền. Cho chúng biết tay hoặc bỏ chạy là tùy bạn. Thực hiện tuyến nhiệm vụ chính cho đến khi gặp Vasyan ở một góc Cordon (giữa 2 lối vào Dark Valley – căn cứ phe Freedom) thì hãy mua hết thông tin từ gã này về các điểm stash. Nếu có 20400RU, bạn có thể chạy sang Yanta (đi qua Agroprom Research Institute), tìm gặp nhà khoa học Sakharov bên đó để mua giáp SEVA suite giá 18750RU và máy dò Veles detector giá 1650RU. Nếu có Veles detector, bạn săn tìm artifact rất dễ dàng. Thỉnh thoảng, hoặc khi đến gần các nơi có điểm anomaly, điện, chất độc hóa học, bạn hãy lấy máy dò để xác định có artifact hay không.

Sang Dark Valley thực hiện tuyến nhiệm vụ chính cho đến khi xuất hiện nhiệm vụ "Catch up with Fang" bên Cordon. Do ở nhiệm vụ này, bạn sẽ bị bọn Bandits trấn lột toàn bộ (chỉ có thể lấy lại được đồ) nên hãy xài hết tiền như nâng cấp giáp, súng, mua thông tin stash... Bạn có thể bỏ hết đồ đạc ra rồi mới làm nhiệm vụ này (để sau đó lấy lại ngay cho tiện).

Đến đây, có lẽ bạn đã hiểu một phần của trò chơi S.T.A.L.K.E.R Clear Sky. Còn rất nhiều thử thách đang chờ đón bạn, ví dụ như quay lại Swamp để dò tìm artifact, mua thông tin để săn tìm bút nhớ USB... cùng những nhiệm vụ "trời ơi" đem lại nhiều tình huống dở khóc dở cười. Đó là cái hay mà chính bạn nên tự mình khám phá. Chúc bạn thành công.

Kinh nghiệm:

- Lục soát các thi thể để lấy đồ và thông tin nơi giấu đồ (stash – nếu có).
- Thường xuyên sửa chữa vũ khí, áo giáp để tái tạo độ bền của chúng.
- Save game thường xuyên để dễ tìm lại những đoạn đã chơi, hoặc save trước những đoạn hành động nguy hiểm, liều lĩnh.
- Tháo đạn và trang bị gắn kèm (ống ngắm, giảm thanh) ra khỏi những khẩu súng muốn bán vì tiền bán súng không bao gồm đạn và trang bị.
- Chủ động tiếp xúc với các nhân vật NPC như nhóm trưởng (chấm lớn có vòng tròn bao quanh trên mini-map), thương nhân, kỹ sư nâng cấp... để tìm nhiệm vụ phụ.
- Loại vũ khí uy lực nhất trong các màn chơi đầu (sau khi rời khỏi Swamps) là AC96/2. Nó có thể gắn thêm ống ngắm, ống giảm thanh và ống phóng lựu. Giá nâng cấp các tính năng cũng không quá đắt.
- Máy dò detector có thể cầm trong các tư thế: tay không, cầm dao, cầm súng ngắn.
- Để đeo artifact, giáp của bạn phải có các lỗ (bên trái giáp). Lỗ này có sẵn hoặc thông qua nâng cấp. Không nên đeo quá nhiều loại [+ Radiation] vì nó làm tăng độ nhiễm xạ của cơ thể, trừ những trường hợp thật cần thiết. Bạn hãy cân bằng độ nhiễm xạ của các loại trên với loại [– Radiation] như Jellyfish tìm được lúc đầu.

HOÀNG KIM

Nâng cấp ổ cứng Xbox 360 giá rẻ

Bạn có thể tiết kệm 150USD bằng cách nâng cấp ổ cứng Xbox 360 từ 20GB lên 120GB mà không cần phải trả thêm bất kì khoản phí bổ sung nào cho Microsoft cả!

Đây thực sự là tin vui đối với hàng triệu game thủ, tuy nhiên bạn nên tìm hiểu thật kỹ các công đoạn nâng cấp, và nếu không phải là một người rành về kỹ thuật, cách tốt nhất là bạn nên ra cửa hàng và nâng cấp tại đó.

Bước 1: Chuẩn bị

Nếu được thực hiện bởi các kỹ thuật viên của Microsoft, bạn sẽ phải trả những 200USD để tậu một ổ cứng mới toanh với dung lượng hàng khủng là 120GB. Đây là một cái giá quá cao so với việc chỉ phải bỏ ra 50USD để mua một ổ cứng 120GB SATA. Với bài viết này, bạn có thể tiết kiệm rất nhiều chi phí mà lại vẫn làm tăng sức mạnh của máy console đủ để lưu trữ nhạc, video và các tập tin media khác. Điều này thật ấn tượng!

Những gì bạn cần là một chiếc USB và copy vào đó phần mềm HP Drive Key Boot Utility (tại http://h20000.www2.hp.com/bizsupport/TechSupport/SoftwareDescription.jsp?lang=en&cc=US&swItem=MTX-UNITY-I23839). Tiện ích này được thiết kế riêng cho USB của HP, tuy nhiên nó cũng chạy tốt trên các hiệu USB khác. Bạn cũng cần tải về DOS Image file tại (*http://www.allbootdisks.com/download/dos.html*)

Hướng dẫn này thực hiện với ổ cứng 120GB Western Digital Scorpio, model WDGWD1200BEVS. Bạn cần thay firmware của ổ cứng này cho firmware của Xbox 360. Bạn có thể download bằng cách tìm kiếm cụm từ hddss.bin 120 Xbox 360, sau đó copy tập tin hddss.bin vào thư mục gốc trên USB.

Bước 2: Tháo ổ cứng

Sử dụng tuốc-nơ-vít để tháo ổ cứng và gỡ 4 con vít khỏi khung bọc. Như vậy thì bạn mới có thể thao tác với các thành phần bên trong.

Bước 3: Tháo khung bọc

Khi vít đã được tháo bỏ, bạn hãy lấy ổ cứng ra khỏi khung bọc để tháo rời ổ cứng khỏi cáp SATA và nguồn điện.

Bước 4: Gắn ổ cứng mới vào máy PC

Tắt máy tính, rút phích cắm điện ra khỏi tất cả các thiết bị SATA khác và kết nối ổ cứng Scorpio mới vào cáp SATA và nguồn điện.

Bước 5: Khởi động máy tính bằng ổ USB và format lại ổ cứng

Bạn chỉnh lại thứ tự boot bằng cách vào BIOS, sau đó khởi động PC từ USB. Ở màn hình DOS, bạn gõ cụm run **hddhackr –f** và nhấn *Enter*. Sẽ có thông báo backup lại firmware ban đầu, bạn hãy thực hiện việc sao lưu này. Tiếp tục việc cập nhật firmware mới vào ổ cứng. Sau vài giây sẽ xuất hiện thông báo khởi động lại máy tính. Sau khi khởi động , bạn hãy gõ **hddhackr –f** một lần nữa, khi đó sẽ có thông báo ổ cứng được format theo chuẩn Xbox 360 thành công.

Bước 6: Lắp ổ cứng mới vào máy Xbox 360

Tháo bỏ ổ cứng 120GB mới được định dạng lại khỏi máy tính và lắp nó vào khung bọc của máy console, lắp lại các con vít và gắn trở lại vào Xbox 360, tiếp theo hãy bật máy lên. Thực hiện theo các thông báo về System và Memory để format lại ổ cứng mới này, sau khi hoàn tất, bạn đã thành công.

Xin chúc mừng, giờ là lúc bạn hãy tận hưởng sức mạnh mới của Xbox 360 với không gian lưu trữ lên đến 120GB.

HOÀNG PHÚC (Theo PC WORLD)

Em rất thích trò chơi quản lý đội bóng Championship Manager 4 nhưng dù đã tìm mua ở rất nhiều tiệm game nhưng rất tiếc là không còn. Xin cung cấp cho em địa chỉ bán sản phẩm này.
(davidnguyenftu2020@yahoo.com)

Đây là một trò chơi phát hành đã lâu nên khó tìm được nguồn cung cấp. Tuy vậy, bạn có thể tìm các phiên bản mới của trò chơi này (do Sports Interactive phát triển và SEGA phát hành) – hiện được đổi tên mới là Football Manager. Phiên bản phát hành năm ngoái là Football Manager 2008, còn sắp tới dòng game này sẽ ra mắt tựa mới nhất Football Manager 2009 vào ngày 14/11 tới đây.

Em muốn biết S.T.A.L.K.E.R Clear Sky đã có patch sửa lỗi chưa vì phiên bản này có nhiều lỗi khó chịu hơn cả bản Shadow of Chernobyl, và có thể down những bản patch đó ở đâu? (babylon892003@yahoo.com) Máy em có cấu hình CPU E8400, RAM 2GB, VGA HD3850... nói chung là khá mạnh. Em có mua trò S.T.A.L.K.E.R Clear Sky về chơi, dù đã cài bản vá nhưng khi vào chơi, mới qua khỏi phim giới thiệu là văng game và báo lỗi Crash engine X-ray. Xin chỉ giúp em cách khắc phục. (ipsb_25_imposs@yahoo.com.vn) Em muốn hỏi cách sửa lỗi map trong S.T.A.L.K.E.R Clear Sky? Khi đi từ khu vực Cordon sang Garbage máy hiện thông báo "Move to another location?" nhưng bấm Yes thì lại ở ngay khu vực cũ chứ không qua khu vực mới được? (imperatorz1840@yahom.com)

Những vấn đề mà các bạn nêu đã được sửa gần như toàn bộ trong bản vá lỗi (patch) 1.5.05. Lưu ý là do GSC Game World bán đến 5 phiên bản S.T.A.L.K.E.R Clear Sky khác nhau (sử dụng ngôn ngữ Nga hoặc Anh) nên bạn phải chọn đúng patch cho phiên bản mà mình đang sử dụng thì mới vá lỗi được. Nơi tải patch: http://www.stalker-game.com/en/?page=patches.

Quý báo cho em hỏi VGA NVIADIA GeForce FX5200 128MB có thể chơi được game FIFA 09 hay không?
(spirit_moon1412@yahoo.com)

Theo công bố của EA Sports về sử dụng VGA NVIDIA với trò chơi Fifa 09, nhà phát triển này khuyến cáo nên sử dụng VGA chip set 6600 trở lên.

Tôi sử dụng dịch vụ ủy thác giao dịch Kim Nguyên Bảo – gold trong game Thế Giới Hoàn Mỹ. Tuy nhiên trong ủy thác mới nhất ngày 30/9/2008 lại nhận được thông báo quá thời gian. Sau khi đã tham khảo các thông tin do NPC quản lý đấu giá cung cấp nhưng không thấy đề cập đến vấn đề này. Vậy ý nghĩa thông báo quá hạn này, lý do? Làm sao nhận lại số KNB này vì lệnh hủy ủy thác không có tác dụng. Các ủy thác giao dịch đều tốn 1 khoản phí nhất định, nếu nhận lại được số KNB ủy thác, phí giao dịch có được nhận lại không vì đây không phải trường hợp gamer tự hủy giao dịch.
(boyscoutvn@yahoo.com)

Ban Quản Trị game Thế Giới Hoàn Mỹ trả lời như sau: (1) Thông báo này cho biết số KNB còn tồn lại sau 72 tiếng đặt bán nếu không có người mua. KNB sẽ tự động chuyển về tài khoản trong đấu giá KNB vì vậy nút Hủy sẽ không có tác dụng. Chẳng hạn: nhân vật của bạn đã đặt đấu giá vào lúc 16h13' ngày 27/09/2008, vì vậy sau 72 tiếng là vào lúc 16h13' ngày 30/09/2008 số KNB tồn đã được trả lại cho nhân vật của bạn. (2) Khoản phí trong giao dịch KNB vẫn mất vì quy định của đấu giá KNB là sau 72 tiếng nếu không bán được thì số KNB còn lại sẽ tự động chuyển về tài khoản đấu giá KNB.

Em chơi Max Payne 2 đến Part 3 – Chapter Eight thì đụng độ với Vladimir Lem. Hắn trèo lên một nơi cao thì cứ liên tục ném lựu đạn xuống. Em không có cách nào để qua màn.
(adun_torrid4s@yahoo.com)

Muốn đánh bại Vladimir Lem, bạn cần sử dụng súng ngắm và tính năng "bullet time" để bắn nát 4 chốt nối (hãy cố gắng quan sát, đừng vội vàng chúng không khó để tìm). Qua đoạn phân cảnh cutscene, bạn sẽ tiếp tục bắn 4 chốt nối khác. Đến giai đoạn quan trọng nhất trong trận chiến cuối cùng này, bạn phải liên tục nhả đạn về phía Vladimir Lem để tạo sát thương, nếu không kịp, bạn sẽ bị hấn hạ. Trong khi chiến đấu, bạn phải di chuyển liên tục, đồng thời tránh rơi xuống những lỗ hổng trên sàn cũng như lựu đạn mà Vladimir Lem ném xuống.

GUNPEI YOKOI

NGÔI SAO BẠC MỆNH CỦA LÀNG GAME

Ultra Hand - trò chơi đầu tiên mà Gunpei Yokoi thực hiện cho Nintendo

Gunpei Yokoi còn có thể phát âm là Gumpei Yokoi (横井軍平, Yokoi Gunpei) là một trong những nhân viên xuất sắc nhất của Nintendo. Trong 31 năm làm việc tại hãng, ông đã cống hiến và mang lại cho Nintendo những thành công to lớn. Ông cũng là người tạo ra hệ máy cầm tay nổi tiếng trong lịch sử - Game Boy và loạt game lừng danh Metroid.

Gunpei Yokoi, sinh tháng 9 năm 1941 tại Kyoto, là con trai của một giám đốc công ty dược phẩm. Năm 1965, sau khi tốt nghiệp Đại học Doshisha, chuyên ngành điện tử, ông đến với Nintendo, lúc bấy giờ vẫn chỉ sản xuất các lá bài. Yokoi được nhận vào vị trí bảo dưỡng máy móc.

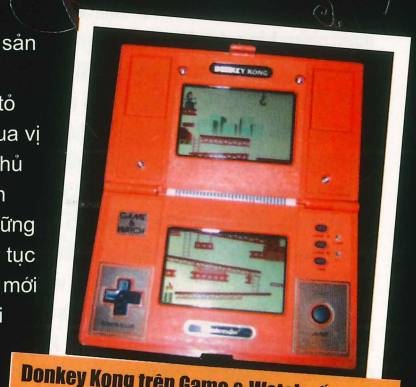
Năm 1970, Hiroshi Yamauchi, chủ tịch Ninetndo lúc bấy giờ đã đến tận xưởng Yokoi làm việc để tận mắt chứng kiến trò chơi mới mà Yokoi cho biết đã làm ra khi rảnh rỗi. Trò chơi có dạng như một hàng lưới mắt cáo và dựa trên nguyên lý hoạt động của cây kéo. Khi hai tay cầm được ép sát nhau, dụng cụ sẽ vươn dài ra và ở đầu kia bộ phận kẹp sẽ đóng lại. Trò chơi này gây ấn tượng mạnh với ngài chủ tịch Yamauchi và ông này quyết định cho Yokoi tiếp tục phát triển nó đồng thời cấp tốc sản xuất với số lượng lớn để kịp ra mắt vào kỳ Giáng Sinh năm đó. Vậy là "Utra Hand" (tên chính thức của trò chơi) được ra đời và gặt hái doanh thu không nhỏ cho Nintendo khi bán đã hơn 1,2 triệu cái. Với công trạng này, Yokoi được chuyển sang phòng phát triển sản phẩm.

Ultra Machine - một sản phẩm trong xêri Ultra của Yokoi

Yokoi sớm chứng tỏ quyết định đưa ông qua vị trí công tác mới của chủ tịch Yamauchi là hoàn toàn đúng đắn khi những năm sau đó ông liên tục tạo ra nhiều trò chơi mới hấp dẫn mang về lợi nhuận không nhỏ cho Nintendo. Điển hình như Ultra Machine - máy phát bóng chày trong nhà; máy thử tình yêu Love Tester - thiết bị cân, đong, đo, đếm tình yêu của các đôi nam, nữ dành cho nhau. Ngoài ra, Yokoi còn phối hợp với Masayuki Uemura của hãng điện tử Sharp, sáng tạo trò chơi Nintendo Beam Gun Games - ứng dụng súng cảm ứng trong trò chơi này chính là tiền đề để phát triển NES Zapper, súng cảm ứng dành cho máy NES của Nintendo.

Nintendo Beam Gun Games đã khá thành công khi bán được hơn 1 triệu bản dù giá lúc bấy giờ không hề rẻ (30USD).

Cuối những năm 70, nền công nghiệp phát triển nhanh chóng, chủ tịch của Nintendo - Yamauchi nhận ra rằng những công nghệ mới đã đủ rẻ để áp dụng vào lĩnh vực giải trí. Ông quyết định đưa những kỹ sư giỏi của mình vào việc mở lối đi mới cho công ty. Gunpei Yokoi trở thành quản lý chính của nhóm Research and Development 1 (R&D1). Nhóm này được xem là tinh hoa của Nintendo lúc bấy giờ khi tập hợp 45 nhà thiết kế, kỹ sư, lập trình viên có nhiệm vụ nghiên cứu và đưa ra những ý tưởng mới để giúp Nintendo củng cố vị trí trong nền công nghiệp game.



Donkey Kong trên Game & Watch rất giống Nintendo DS ngày nay!

Cùng quan điểm với ngài chủ tịch Yamauchi, Yokoi cũng nhận ra rằng các thiết bị điện tử ngày càng rẻ và nhỏ đi. Từ đó, ông theo đuổi tham vọng sẽ tạo ra một sản phẩm nhỏ

nhất mà người ta từng thấy đồng thời sản phẩm này cũng phải vui nhộn. Sau khi quan sát một nhà kinh doanh đang nghịch với máy tính của mình trên một chuyến tàu, ý tưởng mới chợt loé lên trong đầu của Yokoi. Ông đã tạo ra một máy chơi game có thể nằm vừa trong lòng bàn tay trẻ em. Đó là máy game cầm tay Game & Watch.

Lúc đầu Game & Watch chỉ có những phím định hướng đơn giản để di chuyển nhân vật. Đầu tiên là 2 phím trái phải. Nhưng càng ngày, game càng phức tạp nên 2 phím trên không đủ, vì thế Yokoi đã giới thiệu phiên bản có 4 nút định hướng được xếp thành hình dấu cộng "control cross" (D-pad) mà ngày nay rất phổ biến ở các máy chơi game chuyên dụng. Ngoài ra, nếu sở hữu bản Donkey Kong Game & Watch trước đây, bạn sẽ thấy rằng kết cấu của nó rất giống với Nintendo DS hiện nay. Tổng cộng, đã có 59 game và 10 phiên bản máy Game & Watch ra đời. Chiếc máy đã tạo nên một hiện tượng từ lần ra mắt năm 1980 với hơn 10 triệu bản đã được tiêu thụ trên toàn thế giới.

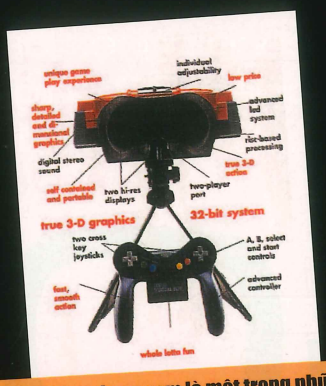
Gunpei Yokoi còn là nhà sản xuất những game thùng đầu tiên của Miyamoto như Donkey Kong, Donkey Kong Junior, và Mario Bros tới lúc Miyamoto có đội R&D của riêng mình năm 1984. Đội R&D1 của Yokoi tiếp tục tạo ra những tựa game hấp dẫn cho hệ máy Famicom. Năm 1985 là 2 sản phẩm Metroid và Kid Icarus. Năm 1986, một phần của R&D1 tách ra thành Intelligent Systems, nhánh này tiếp tục phát triển ra những sản phẩm để đời như Battle Clash, Panel de Pon và Fire Emblem: Seisen no Keifu.

Năm 1989, Yokoi đánh dấu cột mốc mới của mình trong lịch sử công nghiệp game khi cho ra mắt máy chơi game cầm tay Game Boy. Chiếc máy này được xem là sự kết hợp giữa Game&Watch và

Famicom, khi nó có kích thước vừa vặn bàn tay, đồng thời có thể thay đổi băng game. Do giá của màn hình màu ở thời điểm đó còn khá đắt nên Game Boy chỉ dùng màn hình đơn sắc. Thực tế đã cho thấy quyết định sử dụng màn hình đơn sắc là sự khôn ngoan của Yokoi và các đồng nghiệp tại Nintendo khi các máy cầm tay màn hình màu của đối thủ cạnh tranh như Sega, Atari, và NEC đều lần lượt thất bại do giá máy quá cao và ngốn pin rất nhanh.

Một lý do khiến GameBoy thành công là nó không chỉ thu hút trẻ em mà còn lôi cuốn cả người lớn. Chiếc máy có thể được nhìn thấy khắp mọi nơi, từ bàn ăn, ghế bành, cặp tài liệu, máy bay, đến cả văn phòng tổng thống Mỹ. Nintendo cũng quảng cáo cho chiếc máy hướng đến người trưởng thành bằng cách đưa nó lên đủ loại tạp chí. GameBoy ra mắt đầu tiên ở Nhật đầu năm 1989 và đã bán được 200.000 chiếc trong 2 tuần đầu tiên. Chiếc máy xuất hiện tại Mỹ trễ hơn, cũng trong năm 1989 và 40.000 máy đã "hết vèo" trong ngày đầu tiên. Yokoi và R&D1 đã tạo ra những tựa game hấp dẫn cho GameBoy như loạt game Super Mario Land, Metroid II - Return of Samus và game giải đố Dr. Mario.

Sau thành công rực rỡ của Game Boy, Yokoi và các đồng nghiệp tại Nintendo tiếp tục nghiên cứu và phát triển máy chơi game mới hứa hẹn nhiều hấp dẫn. Tuy nhiên, năm 1994 dự án máy chơi game giả lập 3D Virtual Boy của ông thất bại nặng nề tại cả hai thị trường Nhật Bản và Bắc Mỹ và không bao giờ có mặt tại châu Âu. Nguyên nhân khiến Virtual Boy "chết yểu" là chất lượng hình ảnh quá kém và dễ gây mỏi mắt cho người sử dụng trong khi giá lại quá đắt (180USD).



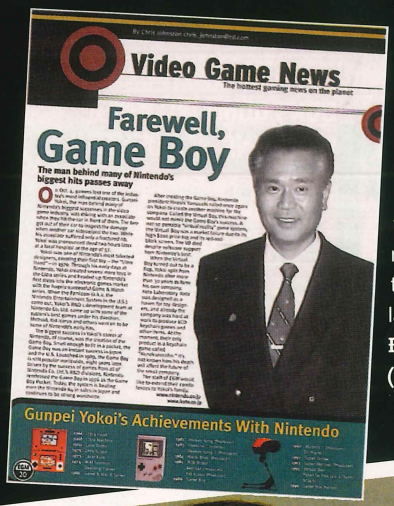
Virtual Boy được xem là một trong những máy chơi game thất bại nhất trong lịch sử công nghiệp game

Thất vọng vì đã bỏ rất nhiều tâm huyết vào Virtual Boy, Yokoi rời khỏi Nintendo ngày 15/8/1996 chỉ vài ngày sau khi chiếc Game Boy Pocket của ông được bán. Ông bắt đầu lại ở một công ty tại Kyoto có tên Koto Laboratory, đồng thời vẫn giữ mối quan hệ thân thiết với Nintendo. Tại đây ông bắt đầu phát triển máy chơi game cầm tay WonderSwan, sản phẩm hợp tác giữa Koto và Bandai.

Vào ngày 4/10/1997, chiếc xe chở ông cùng người cộng sự Etsuo Kiso, trên đường Hokuriku ở Neagarimachi, quận Ishikawa tông vào chiếc xe tải phía trước. Rất may, cả hai đều không sao. Nhưng khi cả hai cùng bước ra xem xét vụ tai nạn thì một chiếc xe khác lao lên và đã gây ra thương tích trầm trọng cho Gunpei Yokoi. Ông lập tức được đưa đến một bệnh viện gần đó. Tuy nhiên, tất cả đã quá muộn khi ông qua đời 2 tiếng sau đó.

Gunpei Yokoi luôn được biết đến như một con người dễ gần, luôn được yêu mến. Ông ra đi khi vẫn còn rất nhiều ý tưởng sáng tạo và sức cống hiến vẫn chưa tắt. Mất đi Gunpei Yokoi, thực sự nền công nghiệp game đã mất đi một ngôi sao lớn. Tuy nhiên những thành tựu và cống hiến của ông sẽ tiếp tục được nhắc đến trong tương lai.

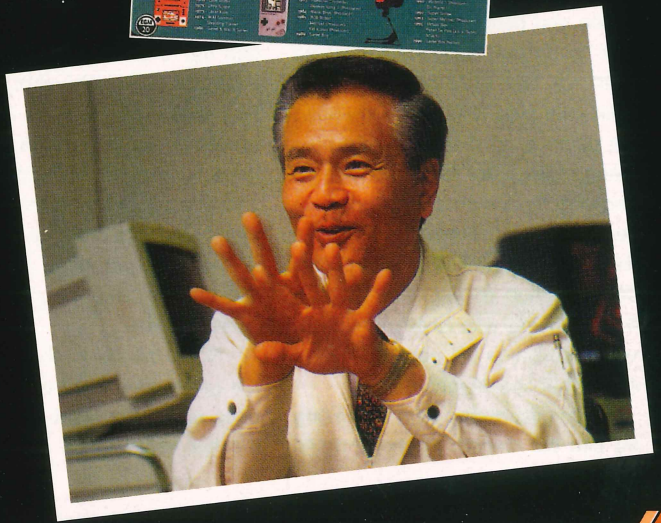
ĐẠI NGHĨA (Tổng hợp)


Video Game News
The hottest gaming news on the planet

Farewell, Game Boy

The man behind many of Nintendo's biggest hits passes away

Gunpei Yokoi's Achievements With Nintendo



Lối chơi Coop (hay còn gọi là phối hợp) đã từng là một trong những tiêu chuẩn của thiết kế game hành động từ thời máy thùng. Sau một khoảng thời gian bị quên lãng do giới hạn về công nghệ, lối chơi này đã hồi sinh khi những chiếc PC "high-end" và đặc biệt là những console hiện đại ra đời.

Coop
Trào lưu trở lại

Máy thùng là hệ đầu tiên ứng dụng lối chơi coop, đơn giản là vì nhà sản xuất sẽ thu được nhiều... tiền xu hơn khi trò chơi hỗ trợ hai game thủ chơi cùng lúc. Một số trò chơi coop trên hệ máy này thường rơi vào thể loại đi cảnh, và đôi khi đặt ra một số qui định ngặt nghèo như nếu một trong hai người chơi "chầu trời", trò chơi sẽ "game over" và bạn phải bắt đầu lại từ vạch xuất phát. Đại diện cho những tựa game coop đình đám trên máy thùng những năm cuối thập niên 80 bao gồm Final Fight của Capcom và Teenage Mutant Ninja Turtles (Ninja Rùa) của Konami. Cả hai trò chơi đều lựa chọn phong cách đi cảnh đánh đấm hấp dẫn và đầy thử thách, với nhiều màn chơi yêu cầu sự tác chiến chặt chẽ để diệt trùm.

Đến giữa những năm 90, những trò đặc thù chuyên trị chơi 2 người cũng lần lượt ra đời theo khuôn mẫu của Final Fight như Magic Sword, Captain Commando của Capcom và X-Men (hỗ trợ đến 6 người cùng lúc) của Konami. Về sau, lối chơi coop vướng phải những rắc rối về mặt kỹ thuật khi yêu cầu phần cứng xử lý khá nhiều hành động của hai nhân vật cùng lúc, mặc dù thời điểm này những hệ máy console mới ra đời như NES của Nintendo, Genesis của Sega đều được thiết kế ưu ái đến hai lỗ cắm tay cầm. Nổi tiếng nhất trong những trò chơi coop trên hệ console đời đầu này là Contra, tựa game hành động đi cảnh của Konami. Yếu tố phối hợp của trò chơi xoay quanh việc hai chiến binh phải cùng nhau vượt qua hàng loạt những quái vật hành tinh, nhưng không được phép "bỏ rơi" bạn đồng hành phía sau.

Ngoài thể loại hành động, những tựa game coop hoặc có một số tính năng coop cũng xuất hiện ở những thể loại khác, ví dụ như nhập vai thì có Final Fantasy VI của Square Enix, cho phép người chơi thứ hai điều khiển phân nửa số lượng thành viên trong nhóm; Baldur's Gate: Dark Alliance (PS2, Xbox, GameCube) tái hiện phong cách Diablo trên console, cho phép đến 4 người chơi cùng nhau chiến đấu trong phần chiến dịch đơn. Những tựa game thể thao của EA cũng là "thiên đường" cho cách chơi coop, khi đẩy mạnh yếu tố phối hợp đồng đội trong cùng một đội bóng để đi đến chiến thắng. Đặc biệt, tựa game bóng đá nổi tiếng Winning Eleven của Konami hỗ trợ đến 8 người chơi cùng lúc khi kết nối thêm thiết bị multitap.

Thể loại bắn súng 3D có đặc trưng là camera luôn xoay chuyển liên tục, do vậy cách chơi coop ở thể loại này được thực hiện qua cơ chế chia màn hình (split-screen) hoặc thông qua mạng nội bộ LAN. Chế độ chia màn hình nổi tiếng qua dòng game Rainbow Six (phiên bản console) và đặc biệt là Doom của id

Software cho phép đến 4 người chơi cùng nhau chiến đấu trên hệ PC. Sự bùng nổ của Internet cũng giúp cách chơi coop thay đổi một chút về qui mô và tính chất, với sự xuất hiện của thể loại game nhập vai trực tuyến (MMORPG), nơi hàng nghìn người chơi có thể phối hợp với nhau đánh quái hay công thành. Theo đó, yếu tố phối hợp hai người được "nâng cấp" lên thành nhóm, bang hội, quốc gia và hướng đến những mục tiêu cao hơn trong trò chơi.

Ở mảng console, đại diện xuất sắc nhất đến thời điểm này của cách chơi coop chỉ có thể là Gears of War của Epic Games, cho phép hai người chơi trải nghiệm chế độ chơi đơn trên cùng một máy (chia màn hình) hoặc mời một bạn chơi khác tham gia thông qua hệ thống Xbox Live. Tuy về mặt kịch bản, người chơi thứ hai không đóng vai trò quan trọng lắm nhưng những pha hành động trong Gears of War luôn được thiết kế để phát huy sự phối hợp và bọc lót nhau trong khi chiến đấu. Ngoài ra, hệ thống điểm thành tựu (Achievement) tích hợp trong những trò chơi trên Xbox 360 hoặc PS3 cũng khuyến khích lối chơi coop do một số yêu cầu rất khó hoàn thành nếu thực hiện một mình. Gears of War đã tiêu thụ được hơn 3 triệu bản chỉ trong vòng 10 tuần phát hành, và trong đó yếu tố coop góp phần không nhỏ trong thành công chung của trò chơi.

Tại E3 năm nay, lối chơi coop được xem là trào lưu chính của những tựa game đình đám mà các nhà phát triển đem đến kì hội chợ này. Resident Evil 5 hỗ trợ tính năng coop online với một bạn chơi mới trong vai nữ chiến binh Sheva chiến đấu bên cạnh nhân vật chính Chris. Resident Evil là dòng game nổi tiếng với việc chiến đấu sống sót một mình trong những tình huống hiểm nghèo, và tính cho đến nay chỉ có những phiên bản như Outbreak 1, 2 và Resident Evil 5 là thực sự ứng dụng lối chơi coop đúng nghĩa. Ngoài tựa game của Capcom, Fable II của nhà thiết kế lừng danh Peter Molyneux cũng áp dụng cách chơi coop, nhưng theo một cơ chế khá độc đáo. Ví dụ, khi đang phiêu lưu trong thế giới trò chơi, bạn sẽ phát hiện những viên ngọc đang phát sáng trong môi trường, và điều này thể hiện rằng những người chơi khác đang online và bạn có thể mời họ tham gia phiêu lưu cùng với mình. Nếu muốn, những người tham gia cũng có thể thoát ra khỏi trò chơi bất cứ khi nào tùy thích, giống như cơ chế "Drop in/Drop out" của Gears of War. Phiên bản thứ hai, Gears of War 2 cũng tuyên bố mục chơi coop mới của mình mang tên Horde tại E3, với việc hỗ trợ đến 5 người chơi cùng lúc chiến đấu với quái vật Locust. Tuy nhiên, mục chơi đơn của trò chơi vẫn chỉ giới hạn ở hai game thủ, không quá "hào phóng" như Halo 3 của Bungie/Microsoft cho phép đến 4 người chơi cùng lúc. Đại gia Nhật Bản Sony cũng tích hợp tính năng coop trong Little Big Planet, tựa game giải đố trên PS3 mới nhất của mình do Media Molecule phát triển. Bốn game thủ có thể vào vai những hình nhân dễ thương và cùng giải quyết những câu đố phức tạp đòi hỏi sự phối hợp suy nghĩ.

Lối chơi coop đã thực sự trở lại cùng với yếu tố cộng đồng ngày càng phát triển trong trò chơi. Mặc dù xuất phát điểm của tính năng này chỉ mang màu sắc kinh doanh trên máy thùng, nhưng càng về sau, coop càng mang ý nghĩa to lớn trong việc gắn kết người chơi và thông qua đó tạo nên những pha phối hợp ăn ý. Với việc ứng dụng mạng Internet, lối chơi coop không chỉ gói gọn trong việc chơi với nhau trong một căn phòng, mà còn mở rộng đến những khu vực khác trên thế giới với những người bạn cùng đam mê. Với những ưu thế này, về sau chúng ta sẽ còn chứng kiến thêm những tựa game mới ứng dụng lối chơi coop như một tiêu chuẩn bắt buộc trong việc phát triển game hiện đại.

CẨM TÚ

Đồng phục trong eSport

Tương tự như những vận động viên thể thao chuyên nghiệp luôn xuất hiện với trang phục thi đấu của các hãng sản xuất đồ thể thao danh tiếng như Adidas, Nike, Fila..., thì giờ đây ngày càng có nhiều game thủ, đội game chuyên nghiệp cũng đã khoác trên mình những bộ đồng phục mang nhãn hiệu nổi tiếng.

Đối với các hãng này thì việc xuất hiện logo trên áo đấu của các game thủ, đội game chuyên nghiệp là rất quan trọng. Thương hiệu và sản phẩm của hãng sẽ được chú ý nhiều hơn, tiếp cận trực tiếp người dùng chính là khán giả đang chăm chú theo dõi các trận đấu trên sân khấu lớn hay được phát trên truyền hình tới hàng triệu người. Chi phí cho việc tài trợ trang phục vào eSport kinh tế và hiệu quả hơn rất nhiều so với số tiền phải bỏ ra để tài trợ cho các vận động viên, đội tuyển của các môn thể thao ngoài đời.

Ở Hàn Quốc, thánh địa của eSport, ngay từ khi manh nha hình thành khái niệm "Thể thao điện tử" thì các nhà tài trợ, tổ chức đã biết đầu tư đúng mức vào việc "xây dựng hình ảnh cho gà nhà". Xây dựng hình ảnh "ngôi sao" game thủ để họ trở thành thần tượng cho giới trẻ. Khi thi đấu và giao lưu với khán giả, các "ngôi sao" này sẽ khoác lên mình những bộ đồng phục được thiết kế cực kỳ bắt mắt, họ luôn tạo ra sự gần gũi và biết cách ghi điểm tuyệt đối trong lòng khán giả. Mỗi trận đấu thực sự là một màn trình diễn với sự thể hiện tuyệt vời của các game thủ cùng hòa trộn với sự cuồng nhiệt của khán giả.

Khi mà eSport thực sự phát triển thành công thì chắc chắn mỗi team chuyên nghiệp sẽ có đồng phục riêng của họ. Một vài team châu Âu đã mặc đồng phục khi thi đấu tại các giải LAN, tuy vậy đa số chúng chỉ là áo T-shirt đơn giản có kèm thêm logo của team và một vài logo tài trợ. Còn tại Hàn Quốc, đồng phục thi đấu nhìn chuyên nghiệp hơn rất nhiều. Cũng không khó hiểu vì eSport rất phổ biến tại đó, do vậy các team và các công ty cần những mẫu đồng phục chuẩn để phô bày càng nhiều logo càng tốt.

Trong một cuộc thăm dò trên 500 khán giả tại chung kết giải EVER OSL 2007, 95% khán giả cho rằng điểm hấp dẫn nhất trên người game thủ yêu thích của họ là từ bộ đồng phục. Nếu được chọn một món quà trong số những vật dụng hàng ngày của game thủ mà mình yêu thích, 90% fan sẽ chọn áo đồng phục. Giá trung bình cho một chiếc áo T-Shirt của một đội game chuyên nghiệp là khoảng từ 40 – 50 USD, áo khoác là khoảng 180 – 200 USD.

Mặc dù có giá khá cao như vậy nhưng đồng phục của các team luôn được săn lùng ráo riết. Mỗi đợt bán, các team thường tung ra số lượng khá hạn chế (khoảng từ 200 – 400 cái mỗi đợt) và chỉ khoảng 4 – 6 ngày sau, lượng áo đã được tiêu thụ sạch, "cháy hàng" nhất là áo của team MBCGame Hero và Lecaf OZ. Adidas đang là hãng đi đầu khi tài trợ cho 3 đội game trên thế giới là SKTTelecom T1, SK Gaming và MYM.

Danh sách hãng sản xuất trang phục thể thao cho các đội game chuyên nghiệp tại Hàn Quốc:

Đội game	Hãng sản xuất
MBCGame Hero	Athlete's Foot
SKTTelecom T1	Adidas
KTF MagicNs	Head
CJ Entus	Fila
Lecaf OZ	Lecaf
eSTRO	Arena
Wemade FOX	Head
STX Soul	Lecaf

Tuy nhiên, khi đồng phục trở nên phổ biến và có giá trị cao thì cần phải có luật lệ giống như trong các môn thể thao khác để ngăn ngừa lạm dụng quảng cáo. Giống như trong bóng đá hay đua xe công thức I, cần có các giới hạn về số lượng quảng cáo và chữ xuất hiện trên áo đồng phục. Ngoài ra cũng cần có những giới hạn về thiết kế, kiểu dáng hay màu sắc đối với đồng phục của các team. Dẫu sao, sự góp mặt của các trang phục đồ hiệu càng làm thế giới của eSport thêm phong phú và đa dạng.

THÀNH VĂN

Sau bài viết "Những game engine thương mại phổ biến nhất" (GO806_93), TGVT-Thế Giới Game tiếp tục giới thiệu thêm một số game engine đáng chú ý khác đã đóng vai trò đáng kể trong các tựa game nổi tiếng đã và sẽ được tung ra.

Khám phá thêm về game engine

Ngày nay, với nhiều nhà phát triển game, engine là công cụ chủ chốt trong việc lập trình trò chơi nhằm tạo dựng các thuộc tính riêng trong trò chơi như đồ họa, độ thông minh AI của máy, âm thanh, tính vật lý... cùng nhiều thứ khác một cách thuận lợi. Nhiều trường hợp, một game engine đơn lẻ có thể được sử dụng nhiều lần để sản xuất rất nhiều tựa game, ở nhiều hệ máy lẫn đủ các thể loại.

Khi thiết kế một trò chơi, nhà phát triển có thể xây dựng engine đồ họa riêng của họ (rất tốn kém về thời gian lẫn tiền bạc), hoặc mua bản quyền sử dụng một engine đồ họa nào đó từ nguồn khác nhằm tiết kiệm chi phí và phòng tránh rủi ro. Do đã có rất nhiều engine đồ họa đã được thương mại hóa nên nhà phát triển chỉ việc chọn mua những loại có các tính năng phù hợp nhất mà họ cần để tối ưu sản phẩm của mình. Những đại gia như Capcom hay Sony luôn sở hữu một số engine "mật", tuy dùng để thiết kế game nhưng chẳng bao giờ họ tiết lộ thông tin ra ngoài. Dưới đây là một số engine đồ họa tiêu biểu cùng tầm ảnh hưởng của chúng trong làng game hiện nay.

Source

Phát triển: Valve Corporation - **Xuất hiện trong:** Half-Life 2 - **Tiếp theo ở:** Left 4 Dead

Với những người say mê các phiên bản Half-Life 2, không ai là không biết đến Source, một phần bởi vì Valve Corporation đã ra sức quảng cáo cho engine này hết sức công phu. Source là một trong các engine đầu tiên trình diễn ánh sáng HDR, hỗ trợ nhiều hệ máy chơi game (cả PC lẫn console); đặc biệt, engine này có tính vật lý cao, thể hiện qua sự xuất hiện của khẩu súng trọng trường Gravity Gun trong Half-Life 2 và các phiên bản mở rộng, làm thay đổi nhận thức và tư duy của nhiều nhà phát triển game. Điều khiển giới game thủ lo lắng là các công cụ viết mã của Source đã trở nên lỗi thời, không còn "hút hàng" bao lâu nữa nếu Valve Corporation không kịp đưa ra chính sách thay đổi.

Dunia

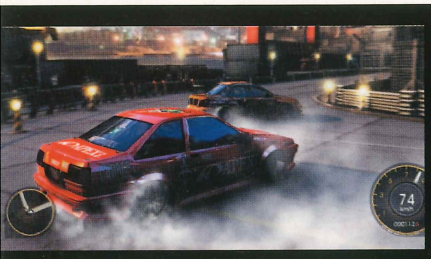
Phát triển: Ubisoft - **Xuất hiện trong:** chưa có - **Tiếp theo ở:** Far Cry 2

Far Cry 2 luôn là một câu hỏi lớn của Ubisoft. Sau khi EA mua Crytek, cái mà Ubisoft có được chỉ là cái áo khoác ngoài mang tên Far Cry (nhãn hiệu), bởi vậy Dunia là át chủ chưa ngửa của Ubisoft trong ván bài mạo hiểm Far Cry 2. Trước đó, nhiều người nghĩ rằng nền tảng cho Far Cry 2 sẽ là Unreal Engine 3, vốn đã được công bố sử dụng trong 2 tựa game khác của Ubisoft là EndWar và Rainbow Six: Vegas.

Eclipse

Phát triển: BioWare - **Xuất hiện trong:** Star Wars: Knights of the Old Republic II - **Tiếp theo ở:** Dragon Age

Do chính "huyền thoại" làng RPG BioWare phát triển, Eclipse là kẻ kế vị engine Odyssey (tạo nên tên tuổi của Neverwinter Nights và Star Wars: Knights of the Old Republic). Thông tin về quá trình phát triển Eclipse luôn bị che giấu nhưng có thông tin nói rằng một phiên bản của nó được ứng dụng trong trò chơi Mass Effect. Tuy nhiên, khi chơi Mass Effect thì những đặc điểm của Unreal Engine 3 lại rất nổi trội, khiến những người "ngoài nghề" không biết được đâu mới chính là sàn diễn của Eclipse. Nhiều khả năng Eclipse sẽ là nền tảng phát triển cho các game thuộc cả hai thể loại nhập vai và phiêu lưu.



Ego (tên khác: Neon)

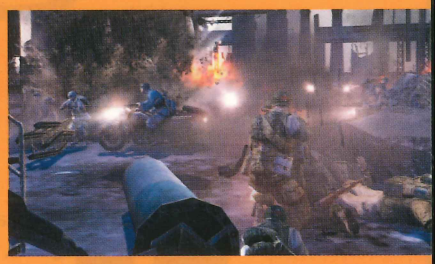
Phát triển: Codemasters - **Xuất hiện trong:** Colin McRae: DiRT - **Tiếp theo ở:** Race Driver: GRID

Ego là một engine ấn tượng đưa thể loại đua xe lên đỉnh vinh quang trong năm 2007 qua sê-ri Colin McRae của Codemasters, với cách thiết kế môi trường chi tiết, các hiệu ứng sắc sảo và đồ họa trau chuốt. Ngoài thể loại đua xe, có lẽ Codemasters sẽ còn thử lửa Ego bằng tựa game Operation Flashpoint 2: Dragon Rising (phát hành vào cuối năm nay) trước khi ra quyết định thương mại hóa engine này cho thể loại FPS.

Essence Engine

Phát triển: Relic Entertainment - **Xuất hiện trong:** Company of Heroes - **Tiếp theo ở:** Company of Heroes Online

Là một trong số ít tựa game RTS thế hệ mới có sự giúp sức của Essence Engine, Company of Heroes nhanh chóng chứng tỏ uy lực về sự chuyển động cực kỳ chi tiết (điều rất khó thể hiện trong 1 trò chơi RTS), các hiệu ứng thời tiết động, ánh sáng HDR... Dù rằng thể loại RTS đang có những bước phát triển rất mạnh trên console với những Command & Conquer 3 hay Halo Wars, nhưng Relic Entertainment chưa tỏ dấu hiệu nào cho thấy họ sẽ tiếp tục phát huy sức mạnh của Essence Engine vào phân khúc này.



Euphoria

Phát triển: NaturalMotion - **Xuất hiện trong:** demo Star Wars - **Tiếp theo ở:** Star Wars: The Force Unleashed

Tại E3 2006, LucasArts trình diễn một bản demo Star Wars thế hệ mới (theo cách nói của họ) dựng trên nền Euphoria - engine từ một hãng thứ ba NaturalMotion. Vào thời điểm đó, Euphoria khiến nhiều người phải kinh sợ sau khi xem xong màn trình diễn bản demo trên. Tuy nhiên, Euphoria lại bặt vô âm tín từ đó và chẳng hề có mặt trong tựa game nào. Những thông tin hé lộ gần đây của nhà phát triển cho biết Euphoria có thể song hành cũng những engine khác, chẳng hạn như engine vật lý Havok.

Frostbite

Phát triển: Digital Illusions - **Xuất hiện trong:** Chưa có - **Tiếp theo ở:** Một tựa Battlefield mới

Digital Illusions, nhà phát triển sê-ri Battlefield danh tiếng, cho biết họ đã lên phát triển một phần Frostbite trong trò chơi Battlefield: Bad Company; sức mạnh của Frostbite thể hiện ở việc dựng hình môi trường và mô tả các chi tiết phá hủy, khiến khoảng 90% không gian bị thổi bay bởi các vụ nổ và cho phép thực hiện một số thuộc tính thực tế có thể áp dụng được ngay sau đó. Ví dụ, bạn có thể dùng thuốc nổ tạo thành 1 lỗ lớn trên bức tường, sau đó chui qua nó. Tuy nhiên, việc Frostbite được ứng dụng trong tựa game nào không do Digital Illusions quyết định, mà phụ thuộc vào ông lớn EA – chủ sở hữu Digital Illusions.

Gamebryo 2.5

Phát triển: Emergent Game Technologies - **Xuất hiện trong:** The Elder Scrolls IV: Oblivion - **Tiếp theo ở:** Fallout 3

Không như một số engine nằm trong vòng phát triển bí mật, Gamebryo từng bước xây dựng danh tiếng của mình qua các phiên bản The Elder Scrolls IV gần đây của Bethesda Studios. Sức mạnh của Gamebryo là xây dựng được 1 môi trường lớn, đa dạng, nhiều chi tiết, phù hợp với các hệ máy chơi game hiện nay kể cả Wii. Ngoài ra, engine này còn có thể sử dụng cho nhiều thể loại, từ bắn súng góc nhìn người thứ nhất/thứ ba đến các trò chơi trực tuyến (như Entropia Universe) và chiến thuật (sê-ri Civilizations). Sắp tới, Fallout 3 – đại biểu của dòng game hành động kiểu mới sẽ là liều thuốc thử mới nhất dành cho Gamebryo. Nếu thành công, nhiều khả năng Gamebryo sẽ chấm dứt "triều đại" Unreal Engine 3.

Glacier

Phát triển: IO Interactive - **Xuất hiện trong:** Hitman: Blood Money - **Tiếp theo ở:** Hitman 5

Màn chơi rộng lớn có nhiều nhân vật, mỗi nhân vật lại đang thực hiện hàng tá hành động khác nhau, đó là những đặc điểm chủ yếu mà Glacier đem đến trong các tựa game do IO Interactive phát triển. Điều này đã được chứng minh trong Hitman: Blood Money, một trò chơi được xây dựng khá hoành tráng, tạo dựng nhiều vị trí và cơ hội hành động, cùng với một lượng lớn dân cư đông đúc đi lại khắp nơi. Mục tiêu sắp tới của IO Interactive muốn Glacier làm được là tăng cường tính phức tạp của đám đông, đồng thời mở rộng màn chơi hơn nữa.

Lithtech

Phát triển: Monolith Productions - **Xuất hiện trong:** F.E.A.R. - **Tiếp theo ở:** F.E.A.R. 2: Project Origin

Được phát triển từ năm 1998, sở trường của Lithtech được nhiều người biết đến sự hỗ trợ tuyệt vời cho 1 tựa game FPS vào thời điểm đó. F.E.A.R nổi danh vì có những chuyển động chi tiết, các hiệu ứng ánh sáng kỳ lạ và là "sát phần cứng" có tiếng; đều do Lithtech mang đến. Lithtech cũng từng xuất hiện trên Xbox 360 qua tựa game Condemned. Khi mà thời của F.E.A.R đã hết, giới game thủ lại mong thấy Monolith Productions cải tiến thành công Lithtech, mà "công cụ thể hiện" lần này không thể nào thoát khỏi cái tên F.E.A.R. 2: Project Origin.

RenderWare

Phát triển: Criterion - **Xuất hiện trong:** GTA: San Andreas - **Tiếp theo ở:** Black 2

Mặc dù sê-ri GTA bị đánh giá là có tính bạo lực mạnh, không thích hợp với những người dưới 18 tuổi nhưng về mặt kỹ thuật, nhiều chuyên gia đánh giá rất cao môi trường tự do mà RenderWare đã xây dựng nên. Đây cũng là engine có mặt trong hơn 60 tựa game khắp các hệ máy và trong nhiều thể loại. Sê-ri Burnout của Criterion, Black hay Crackdown đều là những ví dụ thực tiễn nhất ngoài GTA. Tuy nhiên, do ông trùm EA đã mua Criterion, sẽ ngày càng ít các tựa game sử dụng RenderWare vì lý do bản quyền, như Rockstar Games đã không thể dùng RenderWare cho GTA IV.

Scimitar

Phát triển: Ubisoft
Xuất hiện trong: Assassin's Creed
Tiếp theo ở: Prince of Persia

Gameplay lặp đi lặp lại, lỗi đầy rẫy... là 2 trong số nguyên nhân gây thất bại của Assassin's Creed, che mờ những thành quả mà Scimitar đã tạo ra: thế giới mở rộng lớn, nhiều NPC, các chuyển động phức tạp không tưởng. Có thể nói, danh tiếng mà Assassin's Creed có được trước khi phát hành chính là nhờ Scimitar. Scimitar có vẻ chưa hoàn toàn tương thích với PS3 như đã thể hiện trên Xbox 360. Bởi vì tương lai Assassin's Creed 2 hoàn toàn mờ mịt, giới game thủ có thể chờ đón Scimitar trong 1 bộ cánh khác: Prince of Persia.

CORSAIR™
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
PHIẾU GIẢM GIÁ
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thông tin liên hệ:
384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3. TP HCM
ĐT: 08. 8341 323 - www.ktc.com.vn
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2008
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

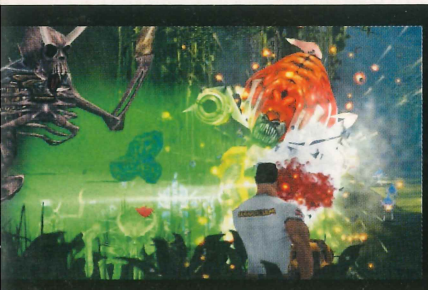
ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN
tiết kiệm 25%
thủ tục ĐƠN GIẢN
nhận tạp chí NHANH CHÓNG
Chỉ cần 1 cú click chuột
pcworld.com.vn/datbao
hoặc điện thoại đến số
04 35121819 (ext 1) Miền Bắc
08 39304324 (ext 1) Miền Nam
Cơ hội trúng thưởng với nhiều phần quà giá trị
(xem chi tiết tại website www.pcworld.com.vn)
Hotline: Miền Bắc - 04 3512 3011
Miền Nam - 08 3930 2120

A TGVT-PCW Series A - Công Nghệ Máy Tính và Mạng
• Phát hành ngày 15 (Miền Bắc: ngày 17) • ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

B TGVT-PCW Series B - Giải Pháp và Ứng Dụng CNTT
• Phát hành ngày 1 (Miền Bắc: ngày 3) • ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

G Thế Giới Game - Game và Giải Trí
• Phát hành ngày 25 (Miền Bắc: ngày 27) • ~~168.000đ~~ → 126.000đ/12tháng/quyển

Chuyển khoản : NH Á Châu - ACB
Tên tài khoản : Tạp chí Thế Giới Vi Tính
Số tài khoản VNĐ : 3500 3229
NH Ngoại Thương VN - Vietcombank
Tạp chí Thế Giới Vi Tính
007.1.00.007837.1
• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện 12.000đ/12tháng/quyển.



Serious Engine 3

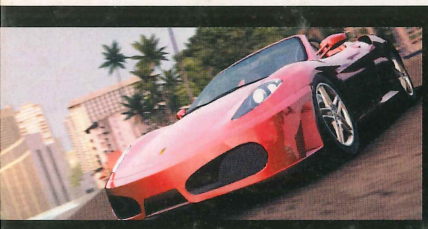
Phát triển: Croteam - **Xuất hiện trong:** Serious Sam: The Second Encounter - **Tiếp theo ở:** Serious Sam III

Trò chơi FPS đơn giản Serious Sam không có được những bước nhảy kỹ thuật kỳ diệu, nhưng chi phí tạo game khá rẻ là ưu thế của Serious Engine. Không phát sinh những yêu cầu kỹ thuật phức tạp nhưng tạo dựng được một khung cảnh đông đảo các nhân vật tham gia chiến đấu từ nhiều khoảng cách và cùng những đặc điểm riêng có của mình, Serious Engine 3 hiện đang là đích ngắm của các nhà phát triển game ít vốn, hoặc không muốn đổ hàng đống tiền vào Unreal Engine 3 cho những tính năng cao cấp mà họ còn lâu mới sử dụng được.

Crystal Tools

Phát triển: Square Enix - **Xuất hiện trong:** dòng game Final Fantasy - **Tiếp theo ở:** Final Fantasy XIII

Square Enix là một nhà phát triển lừng danh bởi đã sản sinh ra dòng game nhập vai Final Fantasy nổi tiếng. Crystal Tools chính là công cụ giúp Square Enix làm nên mọi thứ, kể cả những việc phức tạp như tính toán khoảng cách hiệu ứng vật lý hay bổ sung âm thanh. Phiên bản thứ 7 của Crystal Tools hỗ trợ đầy đủ cấu trúc PS3 và một phần Unreal Engine 3, giữ vai trò chiến lược trong mục tiêu lâu dài của Sony.



Twilight

Phát triển: Eden Games - **Xuất hiện trong:** Test Drive: Unlimited - **Tiếp theo ở:** Chưa biết

Mặc dù Eden Games không quá phô trương Twilight nhưng engine này cũng đặt dấu ấn không nhỏ lên các tựa game Kya hay Test Drive: Unlimited. Alone in the Dark, phiên bản thứ 5 trong dòng game cùng tên, là hiện thân sức mạnh của Twilight. Tuy vậy, sự góp mặt không thành công của Alone in the Dark đặt lên câu hỏi liệu Eden Games còn bao nhiêu hứng thú với Twilight nữa?

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí**
  pressrelease@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASIASOFT 10,11
DEC - Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh ..... Bìa 3, 20, 21
GAMES CENTER 14
HALO ..... Bìa 2
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 69
MIMI 26
NCS 5
NETGAME 33
NEXTGEN 29
REXONA 15, 51
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME 1
WDK 41
XGAME – Cửa hàng Xgame 4

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GIẢI PHÁP VÀ ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 39304 324 - Fax: (84.8) 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 35121 819 - Fax: (84.4) 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

Game Đá Banh
PS3 PRO EVOLUTION
WINNING ELEVEN 2009

Đã có hàng

Đã có hàng

PSP 3000
Phiên Bản Mới Nhất

Có Hàng Tại Halo Shop
Ngày: 01/11/2008

Máy mới DSi

Tháng Khuyến Mãi Lớn Nhất Trong Năm
Từ 20/10/2008 đến 20/11/2008

chương trình giảm giá cực sốc

PLAYSTATION 3
Phiên Bản Mới
80GB + DUALSHOCK 3
Giá cũ: ~~8.100.000~~
Giá Khuyến Mãi: **7.399.000**

PLAYSTATION 2
Giá cũ: ~~2.800.000~~
Giá Khuyến Mãi:
2.599.000

XBOX360 HDMI Port
Phiên Bản Mới **60GB**
Giá cũ: ~~8.300.000~~
Giá Khuyến Mãi: **7.599.000**

WII
Phiên Bản Tiếng Anh
Giá cũ: ~~5.200.000~~
Giá Khuyến Mãi:
4.999.000

ONLINE
Xem Hàng Mới
& Game Mới
tại Website:
WWW.HALOSHOP.VN

CHẤT LƯỢNG, UY TÍN
GIÁ TỐT NHẤT

HALO SHOP
www.haloshop.vn

82 Pasteur - P. Bến Nghé, Q.1
Tel: 9141494 - 8218361
Email: sales@haloshop.vn

Thế Giới Hoàn Mỹ

www.TheGioiHoanMy.vn

10/10

Khai mở máy chủ

TÂM MỘNG

Trường thi **Tiên - Ma**

Gia tăng giới hạn

Tân Thủ Động Lực cấp 80

完美时空 PERFECT WORLD | DEC Online Entertainment

www.thegioihoanmy.vn

ATI RADEON PREMIUM GRAPHICS

HDMI HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE Native

ATI Radeon series

HD4670 512MB GDDR3

GV-R467D3-512I

ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY | ATI RADEON GRAPHICS

- Powered by **ATI Radeon HD 4670** GPU
- Supports **PCI Express 2.0**
- Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with the industry's best 512MB GDDR3 memory and 128-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub / HDMI

CERTIFIED FOR Windows Vista™ | Ultra Durable 2 (Lower Rds(on) / Ferrite Core / Lower ESR) | HDMI

GV-R465OC-1GI

ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY | ATI RADEON GRAPHICS

- Powered by **ATI Radeon HD 4650** GPU
- Supports **PCI Express 2.0**
- Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with the industry's best 1GB GDDR2 memory and 128-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub / HDMI

CERTIFIED FOR Windows Vista™ | Ultra Durable 2 (Lower Rds(on) / Ferrite Core / Lower ESR) | HDMI

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:
Nguyễn Hoàng 08 9203404
Vi tính Phong Vũ 08 9330186
Thành Nhân 08 9250259
Sáng Tạo 08 9255406
Hợp Nhất 08 9252367
Nova 08 9253863
Compro 08 9250448
Hoàn Long 08 9250898
Greentek 08 9252549
Thiên Phúc 08 9255309
Thiên Long 08 9255551
Lê Phụng 08 9290607

ĐÀ NẴNG:
Vitico 0511 871838
GCC Đà Nẵng 0511 653060

QUẢNG NGÃI:
MHQ 055 825894

QUI NHƠN:
Vi Tính Qui Nhơn 056 822803
Bảo Châu 056 828199

NHA TRANG:
Tin Hưng 058 825081
Tin Học Nha Trang 058 810822
Sao Kim Nha Trang 058 510885

DACLAK:
Quang Anh 050 815123
Toshiba 050 857585

TIỀN GIANG:
TGN 073 885885

CẦN THƠ:
Á Châu 071 832022
TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ 071 832875

SÓC TRĂNG:
Dũng Kiều 079 821997

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

GIGABYTE™

www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.